PS2行货广州上海低调发售!! PS3硬件规格初公开!!

2004 4

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件



最终幻想XII男女主角
两种款式文件夹随机获取



GBA记忆棒 100000 现金
新春送大礼活动!
(详细内容见本期次世代商城新春活动)

最终幻想2004冲击报道

## 最终幻想XII

最终幻想VII 少年归来
最终幻想X-2 国际版
合金装备 索利德·双蛇
家园/死或生在线
西林·怪兽/恋人X学习

强流爆机攻略

## 钢之炼金术士

极上宝物研究

御伽·百鬼讨伐绘卷
特工传奇/八佑卫门
梦幻骑士4

上级赛道研究 ◆神游IQ堂

## 神游马利欧赛车

◆科普园地

智能手机经典游戏报告
GBA烧录卡导购与评析
引爆XBOX巨型周边
GBASP野外生存全装备

◆游戏闲扯BAR

二十年的等待即将来临
浪漫樱花 永恒传奇



电击收藏 小编一线火热报道 最新独家影像直击

行货PS2横空「出事」
电软小编鼎力测评
PSO最强难度最强挑战通关
世界斗士 大乱斗不只是马里奥的专利
零~红蝶:姊妹脱逃第二卷开始

三位一体价
杂志+光盘+赠品
9.8元

报道频频搭错车 不知是谁苦中乐

# 行货PS2检测报告书

电软苦苦追赶 索尼技高一等

www.vgame.cn

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID®

## THE TWIN SNAKES



NINTENDO GAMECUBE.


2004.03.11 OUT
www.konamijpn.com

# 行货PlayStation2

## 电软苦苦追赶,索尼技高一筹,报道频频搭错车,不知是谁苦中乐

2004年1月1日，一直遮遮掩掩的行货PS2，悄然在沪广两地初露峥嵘，就像前面由上海工作室传来的现场购买记中描写的一样，中国行货PS2现在的局面，远没有当初预想得那样气势恢弘，首发软件也从两款降至一款，相关配件也未按照预定推出齐备，局面一切看起来是那么似曾相识，又出乎预料。

无论怎么看，行货PS2的出现对中国玩家而言都是一件值得高兴的事情。但是行货主机的具体使用效果如何？配件通用性怎样？DVD播放功能又怎样，这些疑问还是请我们的评测小组来回答吧。

**行货主机标准配件包括**

**1988** RMB

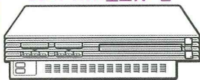


交流电源线

模拟控制器一个

音频视频连接线

SCPH-50009型主机一台



## 行货PS2购买亲历

电软上海特派组

随着新年钟声的敲响，就在谁都没有料到的时候,PS2居然无声无息地发售了。

这次突然的发售自然粉碎了之前的许多传言，但是却平添了人们更多的疑虑：为什么索尼这次变得如此谨慎？PS2的高价策略究竟有多少胜算？这些疑问加上对行货PS2版的强烈好奇心以及编辑部的压力，促使我下定决心，去现场看个究竟。

PS2正式推出的两个城市一个在广州，一个则是上海。在1月2日那天我们已知销售PS2的上海分店有三家，其中两家属于蜂星，一家是索尼自己的。

PS2发售行货怎么说都是一件大大方方的事，可蜂星的朋友却一再告诉我们，作为好朋友，买机器、试机器可以，送游戏给我们也可以，但是问答和拍摄却绝对不行，因为索尼对此有着严格规定，其中原因也不便透露。我们理解到他们的苦衷，因此最后决定奔赴位于上海顶级消费区的梅龙镇伊势丹，直接从索尼本部的销售点下手。

没想到到了伊势丹就让我们吃了一惊。这个全世界目前最流行的娱乐平台、索尼最赚钱的硬件，居然就随随便便地放在了两个商场的连接处、扶手电梯的下面。这里原来是卖廉价手机的地方，不注意的话很容易就忽略了。而销售人员也似乎都是临时召集不久，他们还没有正规的PS2服装，只是借用了索尼爱立信的制服，让人感到PS2像是索爱的一个附属品似的。

但是无论如何，银色的主机确实相当漂亮，配着看上去够酷的银色LCD电视，给人的第一感觉非常不错。果然，随着我们在LCD前驻足试玩，越来越多的人开始留步，其中最多的是MM，缠着哥哥惊讶地说：这个……就是PS2吧？样子真好看，我们也买一个吧？……

SCPH-50009

·＃￥％……

这里同样严禁拍摄，但没有选择了，我们的摄影师和摄像师只得硬着头皮上，用各种拍摄设备（包括手机、DC和Mini DV），尽一切可能为PS2的首发留下了一点珍贵的历史资料……

摄影师总算不那么圆满地完成了拍摄工作，但摄像师就没那么幸运了，尽管做好必要的隐藏措施，可是还是很快被警觉的销售员发现并严正警告，只得灰溜溜地跑回来。可这明明是正规行货啊？而且我们也是正规媒体，干吗还得搞得像做贼似的？恐怕去拍水货也没这么困难吧？

·＃￥％……

接下去，轮到采访组上场了。我们以购买为借口，想方设法从他们嘴里搜集到了一些情报。

首先是价格：主机1988，软件168，这些都是已知的了。传说中的“游戏与主机同买只要99元”被证实是谣言，无论如何游戏都是168这个价。不过目前只有ICO一个，至于捉猴，官方销售员的同一口径是“尚未到货，过几天便有”，不过据我们内线了解到的情况，这个游戏似乎在审批时遇到了一点意想不到的麻烦。至于究竟猴子们的暴乱在什么地方与中国国情相违背，我们不得而知,而且可能在很长一段时间里都不会知道。

配件方面，目前有售的是手柄、记录卡和主机架。其中手柄售价200元人民币，记录卡175元，主机架110元，配件价格应当说还算比较正常，尤其作为正规行货而言，贵一点在情理之中。至于分量、S端子线、遥控器之类的设备则要再过一段时间才能上柜，其中遥控器的定价是140元。

主机和大部分配件都是银色（记录卡还是黑的），而且都压有索尼无锡制造厂的标记，并打上了专利申请号，不知道索尼是否将着手清理大陆这些兼容产品生产商,也许会进行合作？也许就此放弃？这个得让时间证明了。

销售员的介绍熟练但不实在，让人有一种背书的感觉。显然他们受过了短期的突击培训，尤其是对一些敏感问题的回答一律是“不知道”、“不可以”,比如对日版PS2游戏的兼容性、比如是否兼

# 检测报告书

## 电软鉴定三人团



彩火 天师 风林

其实，行货PS2跟其它型号PS2一样，都是国内组装制造的，所以工艺水平跟其它型号没有差别。但值得注意的是，主机上除了PlayStation标志外所有文字，全部更换成了官方的正式中文名称。从这点上看，主机的亲切度大幅提升，但对于经常接触PS2的朋友来说，其美观度或许还要经过一定时间的调整才能适应。 此外，行货主机表面较普通版PS2表面更为光滑，没有粗糙感。**但不知耐磨度如何。**



这台PS2看上去不错，但是外壳的材质与水货黑PS2不一样，大陆PS2的材质很光滑，机壳上面没有纹理。至于开机菜单还有游戏软件，天语认为汉化得不错，比看日文舒服，得是看惯了英文再看中文菜单，有时还真得反应一下才能明白过来。价格还应该再低些，无论主机还是软件，再就是软件发售速度希望提高，**特别希望能汉化GGB这款游戏。**



以丝缎银为标准色，虽然外表看上去足够靓丽且可吸引更多消费者，但亲自拿到手里后却并没有给人高档货的心理冲击。相反，在做工方面银色质地反倒令人略感简陋。本款主机与日版不同，外表比较光滑，同时如果经常拿动的话，很容易留下手印在上面，需要经常清洁。经风林手上的PS2目前也有三台了（皆是日版），比较而言，大陆版从颜色到做工，都略感不如日产细腻。**如果1988元只是卖的是丝缎银色的话，实在无法出手。**



容正版PS游戏等等。我们用赞许的口吻夸奖了女销售员玩游戏的熟练程度，并故作好奇地问她是否早就玩过PS2的时候，她忽然似乎意识到了什么，警觉地回答说：索尼PS2是昨天才在中国发售的——绝对优秀的外交官式的回答。

当我们问到如果把机器带回北京这类没有正式销售PS2主机的城市该怎么解决保修的问题时，他们很客气地请我拨打索尼中国的800免费维修电话。

说句实在话，等走近了看用AV方式接在某国产品牌LCD上的PS2，实在有点惨不忍睹的感觉。上海三家店都是用王菲的“将爱”作为DVD播片展示，是不是希望天后的歌声能够吸引更多的购买者？但可惜DVD像是VCD，还有马赛克出现。而ICO的画面本来就够要命的了，在液晶显示器上更是可以用“一塌糊涂”四个字来形容。不过正如我前面说的，这些一点也没影响观众的情绪，没注意走过的也就算了，凡是停下脚步的似乎都被这样的产品震惊了，好像全世界从来也没出现过这么酷的东西一般。

付钱的时候销售小姐告诉我，这机器虽然才放了两天，可是已经卖疯了。我问她怎么个疯法，她说差不多一天能卖10台。果然当我在他们销售板上写下自己联系方式的时候，我发现前面已经有差不多6、7个姓名留下了，小姐还说凡是买的人没有一个觉得贵，看来中国市场真的购买力巨大，全世界最贵的价格在中国人眼里简直是小菜一碟。早知如此还真的应该就按索尼的原意卖2488，那样说不定更火也未曾可知。

由于是首发期间购买，我们还得到了两件赠品：一个印有PS2 Logo的帆布包，一个是大叉圆圈三角方块的万花筒。主编大人，看在我们辛苦的份上，这包和万花筒就留给我们吧？PS2拿走倒是无所谓……不行？？全得交公？

·＃￥％……

当我们背着帆布包离开的时候吸引了许多人的目光。一位哥哥忍不住身旁MM的要求，也让销售员拿机试货了，当然，MM也没忘记问是否这机器可以打盗版，听到这里销售员哥哥的眼睛都红了……最后他们还是付了钱，可他们是不是知道现在才只有1个游戏意味着什么？而且如果连捉猴都有问题的话，每个月推出三个中文行货游戏能保证么？别忘了即将推出的中文VF4里，Venessa也被迫换上了一件“符合中国国情”的衣服。随着索尼踏出这一步，在今后，这样的事情只会越来越多，而不会减少。

并不是在每个游戏前加上那个八言顺口溜，就能顺利在中国推出的。

对了，最后还得感谢小孔姐姐，没她的帮助我们无法完成使命。另外在让北京同事们评测之前，我再提前透露一下大陆版PS2的NTSC C输出模式到底是个什么东东：在那台国产的LCD上是这样显示大陆版PS2输出格式的：PAL 4.43。听说过么？我是没有听说过，我之前只知道PAL D/K和NTSC 3.35 / 4.43。PAL 4.43是什么？两者的混合物？我不熟悉这些东西，也搞不明白。具体的问题，还是让北京的评测组来回答吧！

**电软上海分部**
**2004年1月2日**




# 行货评测



本次评测以行货PS2推出产品为评测对象，以三人评测团所评分数为评测结果。我们对H行货PS2主机、手柄、软件和DVD播放效果几项常用方面进行了测试，三人所给评价均是以日版标准PS2为依据，**以日版PS2获得平均分5分为打分基础**，与日版标准主机内容相比不足的项目，**我们给出低于5分的分数**，而相反，**则给出高于5分的分数**。最后取三人评价平均值，作为电软对行货主机软硬件的最终评价分数。

## 主机



丝段银主机外观缺乏原始深色主机的沉稳厚重，但多了几分前卫、时尚和灵巧。这种感觉，对于收入较高的白领人士自然更为符合。由于颜色较浅，所以更容易看出做工是否精致。在经过仔细辨别后，大家的评判如下：

### 颜色均匀度


5


5


5

平均分 5

### 配色美观度


4


4


3

平均分 3.6

### 价格对比

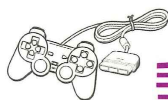

4


4


3

平均分 3.6

## 手柄



行货手柄跟主机一样，使用了“丝段银”的颜色，并把所有文字更换成了中文的官方名词。连线依旧使用黑色，与一般手柄没有区别。单独售价200元，虽然比较贵一些，但品质还是有保障的。不过手柄很可能会有颜色容易折旧的特点，特别提醒各位选择后要妥善保存。

### 按键力度感


5


5


4

平均分 4.6

### 摇杆控制感


5


5


4

平均分 4.6

### 价格对比


4

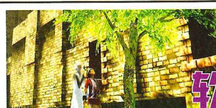

4


3

平均分 3.6

行货手柄与PS2其它普通手柄在工艺上并没有什么不同，除了外层颜色有区分外，其它部件我们认为都是“一质”的。不过，个别人对于手柄颜色表示了担忧。由于手柄是所有配件中磨损程度最大的一个，颜色擦退后手柄的美感自然要大打折扣，但银白色手柄能把色度又能维持多久？不过目前看来，行货手柄并不是容易掉色的，耐用程度尚属优秀。

另外，根据实际游戏体验，我们感觉行货手柄所有按键的弹力较大，按下后反弹感觉比较清晰明确，声音也比较略微干脆明亮一点。



## 软件

目前行货PS2专用软件只推出了一款，就是也同港版主机一样推出游戏《ICO~古堡迷踪》。由于游戏推出时间较早，所以对玩家而言缺乏新鲜感。但游戏中古朴自然的画面风格，凄楚动人的故事，尤其简单方便的操作系统，对于一直深陷电脑单机、网络游戏的中国普通消费者而言，还是颇有新意的。




## 记忆卡

行货PS2记忆卡并没有推出单独外观，通用任何PS2记忆卡。目前单独售价175元。






## DVD

就像当初索尼向中国介绍PS2时强调的一样，PS2是一款电脑娱乐终端系统，CD和DVD的播放功能具有很重要的地位。经过实际评测，我们确定行货PS2只能播放区码为6区，也就是中国地区的DVD，以及全区区码的DVD产品。而CD方面，PS2兼容目前市面上绝大多数的CD标准，包括使用了DTS格式的音乐CD。

**软件游戏性**

平均分 **4.3**




**通用性**

平均分 **5**



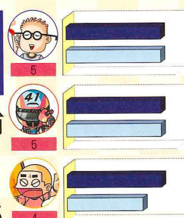

**播放功能**

平均分 **4.6**



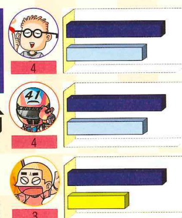

**表现品质**

平均分 **4.6**




**价格比**

平均分 **3.6**



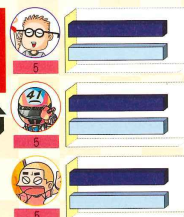

**播放效果**

平均分 **4.6**




**汉化水平**

平均分 **5**




此外，经过我们的测试，行货PS2的确仅仅支持中国行货软件，肯定无法通用日版与美版游戏。而特殊专用格式NTSC/C的游戏软件，也肯定无法在日版、美版或其它非中国版主机上使用。这样做的结果虽然令不少持有海外正版软件的玩家有些失望，但的确有效避免了软件回流等问题。

## 行货魅力尚未闪现，循序渐进蓄势待发

行货PS2原本已发到其它城市的货源，现已全部收回，北京地区销售商更连成品机影子都没见过。配件缺乏，软件只推出一款，就连原先确实制定好的电视广告宣传也全部了无踪影。这么一台在世界舞台上执掌风云的终极娱乐终端，在中国市面上的出现竟然如此小心谨慎，甚至与神游站在了同一起跑线上，不由得令人感到奇怪莫名。

至于为什么会出现如今的状况，我们也没有得出盖棺定论的解释。但从我们实际掌握的情况来看，索尼在从宣布发售中国PS2以来短短一个月的时间里，明显在各个方面的压力下显得力不从心，准备不足。

尽管软件方面已经得到新闻出版总署主管部门的通过。但与国内其它游戏行业不同的是，PS2作为一个产业链，不只包含着软件内容，还包括主机在内的硬件设备，这一方面的管理归国家信息产业部所辖，索尼的公关工作似乎尚未到位。另外，软件方面也出了问题。《捉猴啦2》未能面市就有可能是内容审批没通过，或代理方出了麻烦。

最终，在综合了来自索尼本部、政府部门和各代理经销商的消息后，我们相信行货PS2肯定会在中国市场铺开。目前的局面，只是索尼和行货PS2在逐渐适应中国政府的政策，和中国市场的环境。虽然冠冕堂皇的进军号角尚未吹响便已偃旗息鼓，但谨慎地探索总比冒昧地前进要扎实许多。希望行货PS2能够尽快度过这段适应期，真真正正走到每个中国消费者的面前，展现出电视游戏无可匹敌的魅力，将中国电视游戏产业真正地挖掘构建起来。

跟行货能否在中国市场上铺开局面相比，其实本次评测分数本身并没有什么具体意义。只要PS2能够受到公平待遇和机会，索尼能够诚心推广此项业务，那才是中国游戏业的大幸之事。



电软六人手记

# 编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。



## 风林



● 大家看到这期的时候已经过完春节了，但木头在写这段碎语的时候却还在想象自己的年应该怎么过。美编MM说要去逛遍北京庙会，对于木头来说那地方除了能填饱肚子和与小偷亲切拥抱外，大概没什么有意思的事情了。当然，抱回家大把的影碟是一定的，先不管会利用假期看其中的几部，但买回来也总算是给自己无聊的时候找个不闲的借口好了……

● 倒霉的手机，买了两个月，却被木头摔了不下四次……虽然没造成什么硬伤，但自己还是蛮心疼的。自己的生活随意惯了……希望丢失手机的恐怖事件不要发生在自己身上……

● 下期是《电软》合刊，赠送多罗猫咪玩偶，谁错过谁后悔啊，哈哈哈哈哈……

● 重玩“ICO”感觉真是不错，这款游戏难道会成为PS2时代木头惟一的纪念作？？



## 天天



■刚觉得天暖和起来，手套就适时而“丢”。谁料天有不测风云，气温突然下降，连续三天零下五度，不戴手套骑车上下班，体会了几把“刺骨”寒风，天还下起了雪——急忙翻箱倒柜找出了闲置了两年的皮手套。夜里骑车回宿舍，真的觉得暖和。



■PS2大陆版发售，机器非常不错，重温ICO的感觉好极了。不知道读者怎么看，中国电子游戏产业的春天，已经到了么？但愿吧！

■测试产品真的很累，因为总会有各种情况发生。



## 宇部



●台湾摇滚教父的首体个唱圆满结束，伍佰的激情演绎让京城歌迷大饱耳福，纵横全场的吉他秀更令人钦佩其出色的才华。宇部暗下决心，在猴年内要将本人的fingestyle吉他水平大幅up。



●今年除了要升级电脑外，单反数码相机也是俺垂涎已久的宝物（摸摸口袋中的money……）目前能接受的（万元以内）好像只有佳能的EOS300D，不过这款性价比超高性能的入门级单反用个四五年应该不成问题。



## PERFECT

●去年12月20日索尼爽约，随后又有消息说大陆主机可能要推迟到春节发售，但是谁知127期电软刚刚上市，PS2就悄悄出现在上海和广州的卖店里，大家的心情也从热盼到失望，再从失望到莫名，索尼牵着中国玩家来了个一百八十度的大转弯！

●失眠——半个月来一直困绕着我！深夜1点前入睡成了奢望，除了玩FF11以外，只能看西甲转播消磨时间……



●冬季转会如火如荼，每天回家都要上网关注新浪的体育新闻。（足球依恋症！？）

●快过年了，虽说自己也没什么特别的打算，但心里仍有一种说不出的兴奋:)。

●电软网站开通近3个月了，大家没事的时候多去捧场！这里我代表同事们给大家拜年了！



## 雪人

夕阳
无声无息地
将你的小影
映入
我的眼中
留在
我的心底

寒风
不知不觉地
将你的气息
带到
我的身边
弥漫
在我四周

你那
秀美的身影
留给我的
是一丝丝的
甜意

你那
冰雪般的
高贵气质
使我领悟了
人世间
不可缺少的
生活的意义

■不知不觉中就迎来了在北京、在《电软》的第一个春节，思乡之情忽然变得比以往更加强烈了。听说只有上了年纪的人才晓得“落叶归根”，难道我的心也已经不再年轻了吗？

■经常提醒自己：罪有七宗不可犯，犯者不可赦！

■每个周六都会做着500万的梦想去买两三注足彩，可刚买完就会后悔，因为，梦已经醒了！但这些动作一直被重复着，为的只是检验自己的判断力！



■刚刚做好新一期《掌机迷》的雪人又听到了费翔的《故乡的云》，刚巧北京又下了雪，于是立刻想起了家乡那蓝蓝的天空和冰雪覆盖的大地！

■马上就到春节了，作为一个实实在在的东北人，雪人只想诚心诚意地祝愿大家在新的一年里：吃好，喝好，晚上能安安心心地睡个好觉！



## MASCAR



■恭贺新禧，相信大家看到这期杂志的时候，大多数人都在为过节而忙碌吧。春节是我们传统的节日，也是我们中国人一年最为幸福的时刻。但是，是不是每个人都能与家人团圆，吃顿饺子过个好年呢？看看左边图中的那个人，他没有任何“野心”，只是想要回自己一年的工钱而已。在我们的首都北京，有这样一群人，他们辛劳了一年，到年底却被老板无情地赶走，身无分文，流落街头。看过最近关于拖欠民工工资的报道，感觉自己真的是活的很幸福，每天有8元的饭费，每个月有20元医疗费，真是身在福中不知福，要强烈反省自己的某些行为。但是，我仍然希望每一位中国劳动者都能在春节前拿到早就该属于自己的那一份微薄的薪水。

■上期暗号的答案是……“FF11最强”。



封面：松浦亚弥

GAME INDEX




半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：(010) 64472920
(010) 64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元



# 电子游戏软件 GAME SOFTWARE

VOL.128 2004/4

次世代传媒 VGAME.CN

本期新闻眼统计时间
1月1日～1月14日

# PS3规格初公开!?

## 多边行运算秒间20亿次！强到不能再强!?
## PS3性能传闻扰乱视听！玩家难辨真假!!

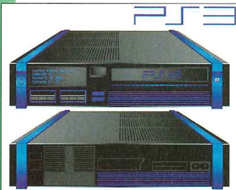


本刊讯 兵马未动科技先行。尽管现在距离PS3发售还有至少1年半的时间，但是各种关于其性能的传闻已经在业界风起云涌。年初的时候，互联网出现了一份相当完整的PS3规格数据，由于其中的数据看似详实可靠，因而搞得许多玩家一头雾水！那么，这份数据的可信度到底几成呢？从其中我们又能看到哪些未来PS3的动向呢？带着上述疑问，我们造访了上海育碧软件公司的叶伟先生，下面就请他从技术角度来为我们分析一下这份数据背后的真实。

对于技术人员而言，CPU的名称毫无意义，而0.1微米的技术应该说也是当前的主流。今天的Intel PIV处理器已经开始使用0.09-0.13微米的技术了，CELL没有理由不这么干。

0.10微米技术除了能够降低发热量之外，更主要和直接的好处有两个：一个是能够支持更高的工作频率，也就是使后面所说的3G Hz啊、196G FLOPS这些成为可能；另外一个则是降低芯片的制造成本。

由于芯片都是在晶圆上制造的，那么影响制造成本的因素主要就是晶圆的尺寸和芯片的大小。当晶圆尺寸固定的时候，芯片越小，同一块晶圆上能够制造出来的芯片数量也就越多，芯片价格就相应更低了。




↑任何PS3的传闻都是玩家津津乐道的话题。

考虑到将来PS3可能的成本，也许0.10微米技术也还是太高呢。

至于填充率和多边形生成数量，这些指标也并不是开发人员十分关心的东西。确切的说，这更像是宣传用的广告语而不是真正的技术信息。PS2所称的每秒6500万多边形没有任何实际意义，而PS3所谓的每秒20亿多边形也是如此。对于技术人员来说，他们所希望看到的，应该是它究竟能够干些什么，而不是这些挂着许多零的数字。

当然，毫无疑问带宽是非常现实的一个数字。CPU和GPU的能力再强，如果内存带宽不够，就只能处于干等数据的idle状态。PS3根据目前所公布的数据，应该是PS2差不多7.5倍以上(PS2为3.2G)，现在来看，很难说够用或者不够用。因为无法预估实际需要传送的数据量究竟有多少。PS3的机能越是强劲，数据量也越是可能呈几何倍数上涨，一旦高清晰度电视成为了显示的标准，光是图形方面的增量就是非常可怕的。所以7.5倍单从数值上来说，或许还是不够—毕竟让程序员满足的机能是不存在的。

PS3可能实现的，也许就是更大程度上的物理实时运算。但究竟这个能走到哪一步，并不是这几个数字就能证明的。整个开发环境、SDK、LIB等等，这些都是至关重要的东西，表面上的数据不能说明任何问题。

还有一点便是对PS2的兼容。对于开发者来说这将会是心存疑虑的一种架构，尽管它对于玩家来说可能有心理上的补偿，但是在实际开发中并无多大意义。现在的问题关键是EE的实际作用是什么？在PS2中兼容PS的芯片绝大多数状态下起了SPU也就是声音处理器的作用，也许PS3中的EE将协助处理图形？

### 散布于互联网的PS3数据规格猜想

| 主处理器：代号Cell(IBM 0.10微米技术芯片，为宽带通信特别设计) | |
|---|---|
| 时钟频率：3GHz | 浮点运算能力：196G Flops |
| 每秒运算能力：2万亿次加法 | 多边形转换能力：每秒20亿 |
| 系统内存：512MB | 系统带宽：24GB/秒 |
| 辅助处理器：0.13微米技术的Emotion Engine，向下兼容PS2 | |
| 时钟频率：300MHz或375MHz(可调) | 图像处理器：GS3 |
| 时钟频率：750MHz | 显示内存：嵌入式 DRAM 32MB |
| 解析度：320x224至1920x1080 | 填充率：每秒240亿个像素 |
| 声音处理：声音处理器+CPU | 声道：256路ADPCM压缩声轨+软波表 |
| 对应媒体:DVD ROM | 其他：内置以太网接口、120GB硬盘 |

↑对于上述传闻的来源，大家众说纷纭，可能是人们的猜想杜撰；可能是内部人员泄密爆料；当然也不排除索尼指点手下爱将故意散布谣传，以此来吸引人们的眼球！

但是怎么解决同步问题等等实际运用上可能遇到的困难，现在完全不清楚，因此很难加以评价。

从声音的角度来看，实际上，游戏开发人员对声音内存的关心更甚于256条声轨的吸引力。PS2的主要瓶颈在于Sound RAM只有2M，这使得声音开发人员在创作时受到了很大的限制，尤其与拥有64条ADPCM音轨的硬件能力相比，更有点捉襟见肘的感觉—虽然现在有不少游戏比如像Splinter Cell、Rainbow 6这种已经做得相当出色了。

所以，可以播放256条ADPCM压缩音轨的PS3究竟能有多少空间施展自己的实力，这是更为现实的一个问题，但可惜这些数据里并没有涉及到这一个关键的指标。

对于Sound Designer来讲，如果PS3能够提供大约20M左右的Sound RAM，那么就是一个非常理想的状态了，不过看起来这种可能性并不大。另外如果没有独立空间而是并用系统内存的话，在实际操作中可能是一件比较麻烦的事情，因为游戏引擎及数据对内存的需求，往往会将声音、特效的空间压缩到极限，这样就算有再强大的力量，也很难发挥出来了。

不过PS3还是带来了很大的可能性，其中最重要的一点，就是实时声音混合，即所谓的Realtime Sound Mix将成为可能。现在的PS2游戏中实时混合的声音很少，大多都是Pre-Mix的，因此很难表现出非常真实的声音。如果能够配合物理计算对声音进行实时混合，那么我们将可以得到前所未有的真实的环绕效果，不但游戏的声音反馈更加逼真，而且更可以设计出通过声音进行互动的游戏，这也给游戏设计师们带来了新的方向。

让人感到好奇的是媒体，PS3仍然将沿用老式的DVD媒体么？两年以后流行新的载体怎么办（尽管可能性不大）？以太网接口自然是必备的，但是120G硬盘会不会缩水呢？这些在目前似乎仍然是个谜。至于这份数据的综合可信度有多少，或者就是50%吧。



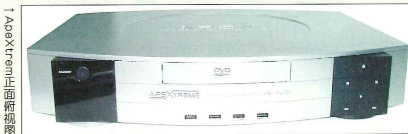

# 赌城豪赌，威盛携手Apex推出新型游戏主机

本刊美国专讯　2004年1月8日，一年一度的消费性电子商品展(Consumer Electronics Show)在美国拉斯维加斯举行。作为今年第一届电子类商品展，Apex(注1)和威盛(注2)两家公司为我们带来了一个崭新的话题——一部完全采用PC架构的电视游戏主机ApeXtreme即将与玩家见面。

事实上，“ApeXtreme”是一种借助电视屏幕进行PC游戏的“准”电视游戏机。从这一点上讲，ApeXtreme与早先公布的、同样具备PC特性的Phantom主机也存在着本质的区别。据厂商的官方说法，他们开发这款游戏机的初衷就是“以大屏幕电视显示PC游戏，令PC游戏变得像家用机游戏一样操作简单”。也正是因为如此，ApeXtreme无论主板、芯片还是对应软件，都与家用PC如出一辙！

威盛与Apex联手推出
新主机ApeXtreme!!



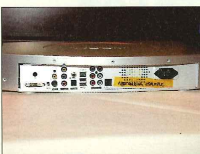


↑ApeXtreme正面俯视图

## ApeXtreme的主机规格

●CPU：威盛自产C3处理器，主频1.4GHz，使用0.13微米制造工艺(这款游戏机有着一颗“中国芯”)；
●图形处理器：威盛自产S3 DeltaChrome Hi-Def DX9，64MB显存，工作频率300MHz，支持DirectX 9；
●声音处芯片：威盛自产Vinyl Six-TRAC，支持模拟式5.1声道；
●主板芯片组：威盛自产VT8237芯片组；
●内存：256MB DDR；
●硬盘：3.5英寸标准硬盘，容量20GB；
●操作系统：Windows XP Embedded，属于Windows XP的简化版本，多数FOR XP的软件依然可以运行，比如Windows Media Player，作为DVD、VCD和CD的播放软件，将会先期安装在硬盘上；
●光盘驱动器：DVD ROM，已经公开支持的标准是DVD、VCD和CD，至于能否读取CD-R等格式的光盘还有待进一步调查；
●网络设备：集成调制解调器(类型未知)和10M/100M自适应网卡；
●视频输出接口：composite、S端子、component、DVI输出接口；
●其他：USB2.0接口×6，机体前方4个作为手柄接口，背面2个做扩展使用，由于是标准的USB接口，所以也可直接连接PC键盘和鼠标。

既然从硬件到软件都与PC统一，那么ApeXtreme玩家是否也要向PC玩家一样面临繁杂的游戏安装过程呢？对此，威盛表示，ApeXtreme将采用他们自己开发的Digital Interactive Systems Corporation (DISC) 技术，实现游戏的自动安装与启动，将这一步骤最大限度地加以简化。不过，这个解决方案并非完美无缺，在进行自动操作之前，玩家需要下载对应游戏的配置文件。虽然主机发售时已经支持2000余款PC游戏，但是随着新作的推出，玩家必须不断下载相关文件。而这对厂商和用户而言，无疑都将是一项艰巨的挑战。



↓主机背面容纳了各种端口。其复杂程度完全可以和PC机背面相媲美。

↓主机内部解剖图。CPU、图像处理芯片、DVD光驱等PC配件一应俱全。



另一个可以预见到的危机就是著名的“摩尔定律”(注3)。计算机硬件技术高速发展的同时，游戏软件要求的最低配置也水涨船高。一年前主流配置的PC就已经无法流畅运行最新游戏了，而ApeXtreme的升级能力显然先天不足，未老先衰的主机能否迎合喜新厌旧的消费者呢？现在还真的不好说。

不过从本次展会上公开的演示画面看，目前几款主流PC游戏在ApeXtreme上的表现还是令人满意的，War Craft 3以及MADDEN 2004的效果都相当流畅。此外，展会现场的演示画面是输出到HDTV上的，解析度明显较VGA(640×480)要高。虽然具体的解析度还没有得到确认，但是在XGA(1024×768)下也应该可以很流畅地进行游戏。

另据最新消息称，ApeXtreme计划推出两种版本，售价分别为399美元和299美元，后者使用即将面世的CN400图形处理芯片来代替DeltaChrome，可以说算是一种比较经济的选择。








↑ApeXtrem与PS2和XBOX的比较画面。由此可见，ApeXtrem的体积是非常庞大的，相比之下微软的XBOX则变得小巧玲珑。

→Apex Digital的摊位上正在演示用新主机运行《魔兽争霸3》的画面。在高解析度下，游戏的动作仍然平滑顺畅。

### 附加资料：

**注1**※ 威盛电子股份有限公司(VIA Technologies, Inc.)成立于1992年9月，总部位于台湾省台北县新店市，注册资本金94.68亿新台币。主要产品为低功耗x86处理器、网络连接、多媒体、网络和贮存芯片。2001年全年营收达到新台币341亿元，挤身全球前五大专业IC设计公司之列。

**注2**※ Apex Digital由David Ji和Ancle Hsu于1999年成立，总部位于加州安大略省，是全美最主要的家用DVD播放机制造和行销商之一，同时也是模拟、数字电视的供应商。2003年的销售额预计超过10亿美元。

**注3**※ 芯片上的晶体管数量每两年翻一番，即计算机领域的摩尔定律。而后David House引申为每18个月计算机性能翻倍，目前情况是约20个月计算机性能翻倍。



## 电子竞技扬眉吐气，电视游戏尚需努力 中国电子竞技运动高峰论坛日前在京召开

本刊讯　1月12日下午2点15分，“中国电子竞技运动高峰论坛会”在中国大饭店地下一层召开。《电软》的两名编辑也应邀参加了这次高峰论坛。会上，大家就有关中国电子竞技运动的相关问题展开了讨论。







↑华奥副总裁严先生接受本刊记者采访。
→大会上何副主席回答记者提问的瞬间。

电子竞技已经于去年由国家体育总局批准列为中国正式开展的第99个体育项目。首届全国电子竞技运动会，将于2004年第一季度开赛。在国家和社会大力发展电子竞技运动的今天，该论坛就涉及电子竞技的一系列理论和实际问题进行了阐述。

首先由电子竞技项目课题组的曹勇先生讲解了电子竞技与网络游戏的区别。然后，浩方科技总裁李立均先生描述了一下电子竞技运动的现状与未来。接下来又由联众首席执行官陈立女士、华奥副总裁严寅江先生、首席执行官林殿魁先生和全国体育总会副主席何慧娴女士，分别就电子竞技与各自的联系、相关的产业链以及行业规范和管理制度等问题分别提出了自己的见解。

由于本次论坛只针对电脑游戏，并未提到电视游戏。于是编辑在会后又单独采访了浩方总裁李立均先生和华奥副总裁严寅江先生。

李先生对PS2游戏先是大加赞赏，表示自己每天都玩，然后谈到由于网络的发展，家用游戏必将加大对网络资源的利用，并对将来玩家数量的发展持乐观态度，表示电子竞技的规范化必将为之注入前所未有的活力。当编辑问到浩方是否考虑将来为PS2提供网络支持时，李先生说，目前浩方只针对网络游戏，但国人对游戏的需求将是浩方永远的目标。

华奥的严副总裁，就本刊编辑对即将在中国举行的第一届电子竞技运动会所提出的问题作了回答。首先严先生表示之所以首届电子竞技没包括电视游戏，是因为条件尚不成熟，而且考虑到与国际接轨和游戏的普及性，所以电视游戏加入竞技行列还需时日。但严先生还表示电视游戏同样具有强烈的竞技特征，因而在以后会考虑介入这一领域。现在我们只有拭目以待，希望这次运动会给中国游戏业带来美好的明天。



## 23家厂商2003年撒手人寰 欧洲游戏市场在阵痛中成长

本刊讯　来自伦敦Financial Time的情报称，在2003年中一共有23家欧洲游戏厂商宣布破产。这一数字比2001年14家以及2002年8家欧洲厂商倒闭的情况更加触目惊心。

不过，与正在萎缩的日本市场所不同的是，尽管欧洲中小厂商的境况同样窘迫，但是欧洲游戏市场的规模却是逐年扩大。根据ELSPA的数据，2003年欧洲游戏软件的销售总额为12亿6000万英镑，比前年增加了7.1个百分点。如果说欧洲是全球游戏市场增长率最高的地区的话，那么英国就将成为继美、日之后的第三大游戏消费国。其在去年圣诞更是显示出了非凡的潜质与活力。除去PS2在英国销量突破500万台以外，圣诞期间销量达到30万套的游戏软件也多达15款之多。

事实上，合金装备等游戏率先在欧洲发售的现象，也从侧面说明了游戏业界对于欧洲市场的重视正在逐步升级。



## 新年伊始任天堂放出妖怪兴风作浪 GBA版“火红叶绿”发售日确定

本刊日本专讯　任天堂最近证实：Pokemon新作《口袋妖怪 火红/叶绿》已经确定在今年1月29日发售，价格各为4800日元。

“火红/叶绿”以GB版《口袋妖怪 红/绿》中的关东地区为舞台，除了可以和先前的“红宝石&蓝宝石”对战外，还能够与GC游戏《口袋妖怪竞技场》进行联动。而同捆的无线通信设备(Wireless Adapter)给玩家提供了更为方便的通信手段。为此，本作特别设立了一个玩家聚会的房间Union Room。进入该房间后，WirelessAdapter就会自动搜索其他玩家进行聊天或者通信对战。




↑GBA“火红”版的标题LOGO。




↑GBA的清新画面是复刻版的最大卖点。

另一方面，Pokemon社长石原恒和近日表示，他们正在为GC及GBA筹划“口袋妖怪”新作，并计划于今年E3展上发表新作情况。



## GT赛车全世界畅行无阻 系列累计销量3300万套

本刊韩国专讯　风靡全球的GT赛车再一次创造了令人吃惊的销售记录。根据韩国《GT4 Prologue》新闻发布会的消息称，“GT赛车”系列在全球范围的累计销量已经达到了3300万套，成为游戏史上最畅销的竞速游戏。

自从GT赛车在PS上诞生以来，其后每一部作品的画面质量都在不断加强，收录的赛车数量也明显增加，受到了世界各地玩家的高度好评。

目前该系列的最新作预定今夏发售，并将首次踏足在线领域。



## 《大众高尔夫4》走红年末市场 中年玩家扮演消费中流砥柱

本刊日本专讯　与GT系列全球热卖所对应的消息是，于去年11月27日发售的PS2游戏《大众高尔夫4》的出货量已经突破100万套，实际销量94万套，是年末市场最为炙手可热的游戏软件。

另据SCE公布的数据，在购买的《大众高尔夫4》的玩家中，约有半数的消费者是公司员工，而且31岁以上的人约占31.4%，其中36~40岁的消费者占17.1%、41岁以上的消费者占6.4%。可以说，除了传统意义上的游戏玩家以外，“大众高尔夫”成功地拓展了玩家的年龄层，受到了社会各界的欢迎，热卖也在情理之中。



## 第三方发布厂商软件销量排行 任天堂坐稳老大，S-E穷追不舍

本刊日本专讯　最近，第三方机构公布了2003年度日本软件总销量前10位的厂商。结果显示，尽管马里奥的人气江河日下，但是山内家族依然凭借总销量639万套的成绩坐稳老大位置，看来其软件霸主的地位暂时还无人撼动；紧随任氏之后的是SQUARE-ENIX，一夜之间成为日本最大的软件发行商的S-E以565万套的总销量屈居亚军；排在第三位的是逐渐走出低谷的KONAMI，软件总销量478万套。其余厂商依顺序是：364万套的BANDAI；300万套的CAPCOM；284万套的NAMCO；263万套的SCE；241万套的Pokemon；238万套的KOEI，而誓言要成为“第一软件商”的SEGA则排在第10位，其软件总销量为234万套。

## 日本网站称丝缎银遭遇滑铁卢 索尼的经验主义在中国碰壁



本刊综合消息　大陆PS2在上海和广州已经上市一段时间了，但是索尼并没有依照惯例公布主机的销售情况。来自日本互联网的消息称，由于中国PS2定价过高、游戏太少，以及水货市场的严重冲击，行货主机在我国的销售状况萎靡不振。而这也与本刊此前的担忧不谋而合。

该消息同时指出，索尼单独发售上海和广州的临时性决策，不仅招致了北京、成都等原定首发城市用户的强烈不满，各地的经销商也是叫苦不迭。据他们表示，索尼在没有任何事先通知的情况下，单方面推迟了大陆PS2的发售计划。即使是上海和广州已经上市后的1月5日，他们仍然没有接到索尼方面的官方声明，其尴尬程度是可想而知的。

在全世界畅行无阻的PS2，在我国却裹足不前。对此，日中经济通信这样总结道：面对中国市场就要有中国特色的销售方法，索尼的经验主义是行不通的！




↑PS2在中国成了泥腿巨人……

## 昔日DC大作转会索尼PS2 《猎头者：救赎》重在电影化



本刊日本专讯　DC的晚年大作《猎头者》将在PS2上推出续集《猎头者：救赎》。世嘉在自己主机上未能完成的梦想，将借助昔日的竞争对手PS2来实现。



↑据说游戏的通关时间为10至15个小时，其中加入了许多类似MGS的谍报成分。

据悉，新作《猎头者：救赎》的舞台设定在前作的20年之后，当时的世界已经被各个犯罪组织所控制，格局混乱不堪。与前作所不同的是，游戏有Lisa和Jack两位主人公，Lisa动作轻盈敏捷，属于速度型角色；Jack则攻击力强大，属于力量型角色。游戏中玩家要从两人的不同视点感受游戏的魅力。

世嘉方面表示，新作会更加注重电影化的表现手法，由于开发人员借鉴了许多著名科幻电影的镜头，因此玩家会在其中见到诸如《机械战警》等大片的影子。

目前游戏的发售日期尚未确定。

## 南梦宫"传说"新作初露端倪 任天堂专门志透露大作动向



本刊日本专讯　根据日本NintendoDREAM杂志的报道，"传说"系列制作人吉积先生证实了NAMCO正在秘密开发"传说"新作的消息。吉积表示，新作的开发工作已经启动，未来他们将与负责制作"传说"系列动画部分的PRODUCTIONI.G公司加强合作，争取让玩家尽早与新作见面。

虽然吉积并未说明新作的对应主机，但是考虑到《Nintendo DREAM》是任天堂专门志，所以该作即将登场任氏主机已是不争的事实。




↑GC版神乐传说销量30万。

## PSP定价4000元人民币!? 欧洲SCE高层透露PSP高端定位



本刊欧洲专讯　前些时候，欧洲SCE总裁克里斯·戴尔瑞格在接受MCV采访时表示：索尼手掌机PSP的售价将在200到300英镑之间（约合人民币2700至4000元）！

克里斯的说法与此前谣传的低价策略大相径庭。事实上，索尼自己也从来没有说过PSP会以低档价位推出。不过一台便携主机竟然拥有与家用机持平的不菲价格，这多少有些出乎人们的意料，但是就PSP所具备的跨世纪的强大性能而言，这样的价格其实并不算贵。对于索尼而说，PSP的性能或许是无可挑剔的，但是其前卫、昂贵的便携理念能否被消费者接受，则需要时间的验证。

## 日本XBOX事业部主管丸山嘉浩 透露XBOX2发售日期与设计理念



本刊日本专讯　微软日本XBOX事业部丸山嘉浩在接受日本游戏杂志《周刊Fami通》采访时透露了一些有关XBOX后续主机的情况。

丸山嘉浩表示："XBOX2的计划正在顺利推进中。我们会密切关注竞争对手任天堂和索尼的举动。如果PS3在2006年上市的话，那么XBOX2也会以2006年作为发售目标。

除去发售日期以外，丸山嘉浩还谈到了XBOX2的设计理念。"我经常听到人们抱怨XBOX的体积太大，所以我们会考虑推出一台更加小巧的主机。不过主机的小型化必然会对硬件技术提出更高的要求，我们也会慎重考虑这一问题。"丸山嘉浩如是说。

丸山嘉浩是原SQUARE美国分部的首席运营官，2002年10月1日进入微软，现任XBOX日本事业部主管。

## 《生化危机4》发售日大约在冬季 CAPCOM官方宣言打消玩家疑虑



本刊日本专讯　一度杳无音信的GC独占作品《生化危机4》终于传来了新消息。开发商CAPCOM日前表示，该游戏将肯定会在今冬发售，而有关新作的最新画面和预告片也将在近期公开。

由于此前三上真司曾开玩笑地对媒体说"《生化危机4》的发售日是200X年"，因此关于该游戏跳票其他主机的传闻又开始在业界流传。而这次CAPCOM对于生4发售日的确认也是不得不向GC玩家做出的一个交代。

事实上，CAPCOM在生化危机系列的官方主页上已经暗示了游戏的发售情报。玩家只要在该页面（http://www.capcom.co.jp/bio_series/）点击右下方的"Biohazard4"LOGO，待右上角弹出密码栏后，在其中输入"Scott"点击"OK"，即可看到"2004年发售"的字样。




↑将于今年发售的《生化危机4》，将有可能是CAPCOM在GC上的最后一款重量级大作。同时也是整个生化危机系列的一个重要转折点。

↓网站上隐藏页面公开了发售日期。








## 灰色恐怖轮回不息，寂静岭4发售在即 科乐美证实新作第三季登陆双平台

本刊德国专讯　来自欧洲方面的消息表明，以晦涩、灰暗世界观而著称的恐怖游戏“寂静岭”将在今年年中推出最新作。

早在去年年底的时候，各种关于寂静岭新作的传闻就在欧洲媒体上炒得沸沸扬扬。早先Total Vidoe Game的情报指出，“寂静岭4”将由今村哲裕担任总监督，佐藤隆善负责动画制作，并以MGS2的图像引擎进行开发。但是事实证明，当初Total Vidoe Game的消息只是一种猜测，并未得到KONAMI方面的证实。直到今年年初，德国著名的电玩杂志《PLAY the Playstation》才公开了新作的确切情报。

据该杂志报道，新作的正式名



↑游戏中血淋淋的类似祭坛的场所。

称为《Silent Hill 4：The Room》。玩家将在其中扮演一位年龄在25岁至30岁之间的男子亨利·汤森(Henry Townsend)。游戏舞台设定在一个名叫Ashfield的偏僻小镇。主人公由于误入被诅咒的公寓，而卷入到本作的故事之中。



←寂静岭系列的丧尸犹如恶梦中的幽灵。

尽管寂静岭系列在日本本土的销量始终不如人意，但是欧美市场却成功走红。美国IDW Publishing甚至计划与KONAMI合作推出该作的漫画版本，其第一部作品《寂静岭：Dying Inside 1》已经确定在今年2月在美国发售，并由Scott Viencin、Ben Templesmith等著名美国漫画家共同执笔。

另据本期截稿前夕KONAMI发布的消息，“寂静岭4”将对应PS2与XBOX两种平台，预定今年第三季度发售。



游戏对于死亡和恐怖的描写令人触目惊心！

←寂静岭系列以其独特的心灵描写而备受好评。





↑目前还没有公开太多具体内容，但是从副标题「THE ROOM」可以推测，这个房间将在游戏剧情中占有重要地位。



## XBOX2犹抱琵琶 小道消息纷纷扬扬

本刊欧美专讯　自互联网的情报称，微软的XBOX次世代主机将不会统一内置硬盘，而是采取类似PS2的做法，发售同捆硬盘的其他版本，以此来降低主机成本，为消费者提供更多的选择余地。同时，还有谣传说XBOX后续主机将无法向下兼容XBOX游戏，其原因在于技术上难以实现。（？！）

对于上述传闻，微软官方并没有做出任何评价。他们只是承诺：对于下一代新主机，微软绝不会让任何人抢得先机。”



## 微软、索尼称圣诞攻势战果辉煌 任天堂不屑一顾，强调软件涨幅

本刊综合消息　最近，微软和索尼都不约而同地公布了他们各自在去年圣诞期间的销售情况。

微软游戏部门主管巴奇表示，对于XBOX用户而言，这个圣诞假期是非常美好的。尽管GC主机99美元的价格明显低于XB 178美元的售价，但是自从进入12月份的第二周以后，XBOX则显示出了更大的魅力和更多的潜质，销量成功反超NGC，任天堂的降价策略并没有取得预期效果。

另一方面，索尼总裁出井伸之则在一项企业主管的会议上表示：拜美国的强劲消费支出所赐，SCE年底的销售大获成功。而索尼执行副总裁Ken Kutaragi也向路透社表示，不仅PS2一骑绝尘，PSX主机同样全部告罄！他说，虽然PSX的价格接近10万日元，但是仍然在第一周就卖出了10万部！现在索尼在内建硬盘的DVD录影机市场拿下了35%的份额，原来的龙头老大松下只能退居二线。

索尼和微软对于PS2和XBOX的夸耀引起了任天堂方面的不满。在销量的具体数字方面，双方也似乎一直持回避态度。

“只有真正的销售数据才有意义，任天堂关心的是实际销售情况。而且对于玩家而言，能否卖到自己称心的软件才是重要的。”任天堂发言人如是说。

事实上，山内集团在圣诞期间的软件销售涨幅是非常明显的，“马里奥聚会5”和“马里奥赛车”分别在日本卖出了55万套和67万套，而“马里奥&路易RPG”、“金刚手鼓”也成绩斐然，平均每款大作的周销量都在10万套以上。这对于一直不景气的日本GC销售而言无疑是一针强心剂。





# 2003年日本市场软件销售排行

| 几家欢喜几家愁，2003日本软件TOP.50发表!! | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 序位 | 中文译名 | 厂商 | 年度销量 | 机种 |
| 第1位 | 最终幻想X-2 | SQUARE-ENIX | 194万1727套 | PS2 |
| 第2位 | 口袋妖怪 红宝石/蓝宝石 | POKEMON | 170万4458套 | GBA |
| 第3位 | 真·三国无双3 | KOEI | 117万8455套 | PS2 |
| 第4位 | 世界足球 胜利十一人7 | KONAMI | 108万5082套 | PS2 |
| 第5位 | 大众高尔夫4 | SCE | 87万5252套 | PS2 |
| 第6位 | DQ怪兽篇 旅团之心 | SQUARE-ENIX | 59万3458套 | GBA |
| 第7位 | 机动战士高达 相逢在宇宙 | BANDAI | 57万7972套 | PS2 |
| 第8位 | 马里奥赛车 双重冲击 | 任天堂 | 56万7849套 | GC |
| 第9位 | 瓦里奥制造 | 任天堂 | 55万6806套 | GBA |
| 第10位 | 龙珠Z | BANDAI | 54万3312套 | PS2 |
| 第11位 | 洛克人EXE4 红日/蓝月 | CAPCOM | 53万5836套 | GBA |
| 第12位 | 机动战士Z高达 奥古VS.提坦斯 | BANDAI | 53万5115套 | PS2 |
| 第13位 | 星海传说3 Till the End of Time | SQUARE-ENIX | 53万3373套 | PS2 |
| 第14位 | 第2次超级机器人大战α | BANPRESTO | 51万1517套 | PS2 |
| 第15位 | J联盟职业球会的创造！3 | SEGA | 50万7873套 | PS2 |
| 第16位 | 实况力量职业棒球10 | KONAMI | 50万5313套 | PS2 |
| 第17位 | 真·三国无双3 猛将传 | KOEI | 49万1359套 | PS2 |
| 第18位 | GT赛车4 序章版 | SCE | 49万1181套 | PS2 |
| 第19位 | 口袋妖怪竞技场 | POKEMON | 48万5686套 | GC |
| 第20位 | 马里奥聚会5 | 任天堂 | 48万1053套 | GC |
| 第21位 | 超级马里奥ADVANCE4 | 任天堂 | 45万7095套 | GBA |
| 第22位 | 魔颤2 | CAPCOM | 45万6824套 | PS2 |
| 第23位 | 最终幻想战略版ADVANCE | SQUARE-ENIX | 44万1926套 | GBA |
| 第24位 | 太鼓的达人 出色的第三代 | NAMCO | 43万7918套 | PS2 |
| 第25位 | 太鼓的达人 敲锣打鼓咚咚锵 | NAMCO | 43万3013套 | PS2 |
| 第26位 | 太鼓的达人 新曲满满的春之祭 | NAMCO | 37万3205套 | PS2 |
| 第27位 | 卡比飞板 | 任天堂 | 35万7886套 | GC |
| 第28位 | 最终幻想 水晶编年史 | SQUARE-ENIX | 35万4991套 | GC |
| 第29位 | 生化危机 爆发 | CAPCOM | 33万4462套 | PS2 |
| 第30位 | 口袋妖怪弹珠台 红宝石/蓝宝石 | POKEMON | 31万6971套 | GBA |
| 第31位 | 神乐传说 | NAMCO | 31万1473套 | GC |
| 第32位 | 横行霸道3 | CAPCOM | 30万8764套 | PS2 |
| 第33位 | 星之卡比 梦之泉DX | 任天堂 | 30万0973套 | GBA |
| 第34位 | 传说的斯塔菲2 | 任天堂 | 29万8967套 | GBA |
| 第35位 | 集合！！瓦里奥制造 | 任天堂 | 29万6811套 | GC |
| 第36位 | 塞尔达传说 众神的三角力量&4神剑 | 任天堂 | 29万3989套 | GBA |
| 第37位 | MONTHER1+2 | 任天堂 | 27万8225套 | GBA |
| 第38位 | 热斗!职业棒球2003 | NAMCO | 27万8079套 | PS2 |
| 第39位 | 新约 圣剑传说 | SQUARE-ENIX | 27万7634套 | GBA |
| 第40位 | 马里奥&路易RPG | 任天堂 | 27万4810套 | GBA |
| 第41位 | 动物之森e+ | 任天堂 | 26万7243套 | GC |
| 第42位 | 头文字D Special Stage | SEGA | 26万7091套 | PS2 |
| 第43位 | 火炎纹章 烈火之剑 | 任天堂 | 26万5286套 | GBA |
| 第44位 | 火影忍者 | BANDAI | 26万3980套 | PS2 |
| 第45位 | 拉切特&克拉克 | SCE | 26万2289套 | PS2 |
| 第46位 | 塞尔达传说 风之韵 | 任天堂 | 25万2064套 | GC |
| 第47位 | 天诛 叁 | FROMSOFT | 25万0383套 | PS2 |
| 第48位 | 仓鼠太郎4 虹色大行进 | 任天堂 | 24万8645套 | GBA |
| 第49位 | 真女神转生3 夜曲 | ATLUS | 24万5520套 | PS2 |
| 第50位 | 骑龙者 | SQUARE-ENIX | 24万1014套 | PS2 |

注：以上数据来自日本第三方统计机构，应该说相当客观地说明了日本软件市场的状况。



↑最终幻想X-2。32位机以后第一款低成本开发的FF，由于该作基本沿袭了FF10的开发框架，因而创造了FF史上前所未有的高额回报。



↑口袋妖怪·红宝石/蓝宝石。该游戏发售于2002年，但是直至今天仍然保持着不可思议的销售势头。任天堂凭借口袋妖怪的热卖维持着帝国的尊严。



↑真·三国无双3。依靠该系列的异军突起，光荣成了日本获利率最高的游戏厂商。



↑胜利十一人7。在许多传统系列走入萧条的今天，WE翻身成为百万大作的代名词。其在欧洲同样受到玩家拥戴。（足球没有国界？）



↑龙珠Z。2003年是动漫改编游戏复苏的一年，在游戏创意黔驴技穷的时候，不少厂商又将目光投向了曾经名噪一时的动漫作品。

# 中国电玩榜

本期公告：
1.本期排行榜计票基本与上期持平。排行榜上不少新作都冲榜成功:比如TECMO的恐怖大作“零·红蝶”,另外,“WE7”和“真·353”终于荣登前五位，看来这两款游戏在国内的FANS们果然不少啊！
2.统计截止共收到有效选票1795张。

2004年第4期(统计时间2003年12月31日－1月13日)

## 1 最终幻想8
上期 3
机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票:507

## 2 黄金太阳
上期 1
机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票:496

## 3 最终幻想10
上期 2
机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票:469

## 4 世界足球·胜利十一人7
上期 6
机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
计票:417

## 5 真·三国无双3
上期 12
机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票:402

| 排名 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 其他 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 最终幻想X－2 | PS2 | RPG | SQUARE | — | 263 |
| 7 | 恶魔城·无罪的叹息 | PS2 | ACT | KONAMI | — | 247 |
| 8 | 生化危机 | GC | AVG | CAPCOM | — | 242 |
| 9 | 合金装备·索利德2 | PS2 | ACT | KONAMI | — | 241 |
| 10 | 真三国无双3·猛将传 | PS2 | ACT | KOEI | — | 199 |
| 11 | 鬼武者2 | PS2 | AVG | CAPCOM | — | 178 |
| 12 | 恶魔城·月下夜想曲 | PS | ACT | KONAMI | — | 171 |
| 13 | 火炎纹章·烈火之剑 | GBA | SLG | NINTENDO | — | 168 |
| 14 | 口袋妖怪·蓝宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 157 |
| 15 | 口袋妖怪·红宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 155 |
| 16 | 忍 | PS2 | ACT | SEGA | — | 152 |
| 17 | SD高达G世纪A | GBA | SLG | BANPRESTO | — | 150 |
| 18 | 零·红蝶 | PS2 | AVG | TECMO | — | 143 |
| 19 | 超级机器人大战D | GBA | SLG | BANPRESTO | — | 123 |
| 20 | 合金装备2 | PS2 | ACT | KONAMI | — | 104 |

## FPS大作推荐篇 荣誉勋章·日出



★PC上的FPS大作“荣誉勋章·日出”PS2版还未推出之前就已经在2003年E3游戏展上获得“最佳动作游戏提名奖”，与XBOX上的超级大作HALO2以及大名鼎鼎的“半条命”享受同等重视，其实力绝对令人信服！12月4日初登场就迅速攀升到销售榜第7位，有兴趣的玩家一定要好好玩玩这款作品，绝对精彩！

## 日本家用机新作期待排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 最终幻想12 | PS2 | SQUARE · ENIX | RPG | 2004年夏 | 3917 |
| 2 | 勇者斗恶龙8 | PS2 | SQUARE · ENIX | RPG | 未定 | 3896 |
| 3 | 勇者斗恶龙5 天空的新娘 | PS2 | SQUARE · ENIX | RPG | 2004年2月11日 | 2226 |
| 4 | 战国无双 | PS2 | KOEI | ACT | 2004年春 | 1829 |
| 5 | 合金装备索利德3 | PS2 | KONAMI | ACT | 2004年 | 1611 |
| 6 | 生化危机4 | GC | CAPCOM | AVG | 未定 | 1489 |
| 7 | 王国之心2 | PS2 | SQUARE · ENIX | A · RPG | 未定 | 1410 |
| 8 | GT赛车4 | PS2 | SCEI | RAC | 2004年 | 1023 |
| 9 | MOTHER3（暂名） | GBA | 任天堂 | RPG | 未定 | 885 |
| 10 | 樱大战5 | PS2 | SEGA | A · SLG | 未定 | 811 |

瞩目




★拥有超高人气的“樱大战”系列最新作“樱大战5 · 荒野武士少女”中的战斗，一改以往以战棋形式进行的模式，而以动作成份为主。玩者要控制女主角Gemini，骑着爱马莱利在大漠中疾驰，以配刀红日为武器，完全配合Gemini西部牛仔的风格。新的系统、新的风格、新的“樱大战”，就让广大樱FANS们拭目以待吧！

## 家用机软件两周销售排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 销量 | 总计 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 机动战士Z高达 奥古VS提坦斯★ | PS2 | BANDAI | ACT | 12月4日 | 314508 | 总:314508 |
| 2 | GT赛车4 · 序章★ | PS2 | SCEI | RAC | 12月4日 | 203300 | 总:203300 |
| 3 | 大众高尔夫4★ | PS2 | SCEI | SPG | 11月27日 | 162671 | 总:637940 |
| 4 | 火影忍者 · 激斗忍者大战2 | GC | TOMY | FTG | 12月4日 | 71693 | 总:71693 |
| 5 | 马里奥聚会5★ | GC | 任天堂 | ETC | 11月28日 | 57501 | 总:158066 |
| 6 | 口袋力量职业棒球 | GBA | KONAMI | A·SLG | 12月4日 | 55429 | 总:55429 |
| 7 | 荣誉勋章 · 日出★ | PS2 | EA | STG | 12月4日 | 53381 | 总:53381 |
| 8 | 鲸腹 | GC | NAMCO | RPG | 12月5日 | 47060 | 总:47060 |
| 9 | 太鼓的达人 出色的第三代★ | PS2 | NAMCO | ACT | 10月30日 | 41674 | 总:214442 |
| 10 | 马里奥赛车·双重冲击★ | GC | 任天堂 | RAC | 11月7日 | 32855 | 总:359694 |

瞩目




★NAMCO的独家音乐游戏大作“太鼓的达人 · 出色的第三代”自发售以来，在日本大受欢迎。这是一款以日本祭典中不可或缺的“太鼓”为主要构思所开发出来的节奏音乐游戏。游戏同捆包装造型可爱的“专用太鼓”，并附有专用鼓槌。过年在家玩这款游戏还可以为节日营造出更加热闹和喜庆的气氛哦！

## 日本街机游戏最新排行榜

| 排名 | 游戏名称（基板、厂商、类型） | | 投币率 |
|---|---|---|---|
| 1 | 育成足球2002-2003 | (naomi2、sega) | 74871 |
| 2 | 世嘉四人麻将 · 网络对战版 | (naomi2、sega) | 19352 |
| 3 | 机动战士Z高达 · 奥古对泰坦斯 | (naomi、capcom、act) | 14683 |
| 4 | 太鼓的达人5 | (system246、namco、act) | 11756 |
| 5 | AVALON之键 | (naomi2、sega、etc) | 10780 |
| 6 | 头文字D | (naomi2、sega、act) | 14066 |
| 7 | 麻将格斗俱乐部2 | (不明、KONAMI、tab) | 10086 |
| 8 | VR战士4 · 进化版 | (naomi2、sega、act) | 8426 |
| 9 | 时间危机3 | (system246、namco、stg) | 4369 |
| 10 | RACE ON | (system246、namco、act) | 4162 |

## 欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

| 排名 | 游戏名称（机种、厂商、类型） | |
|---|---|---|
| 1 | NBA LIVE 2004 | ps2、ea、spg |
| 2 | JAK II | ps2、scei、avg |
| 3 | MADDEN NFL 2004 | ps2、ea、act |
| 4 | SUPER MARIO ADVANCE:SUPER MARIO BROS.3 | gba、nintendo、act |
| 5 | WWE SMACKDOWN!HERE COMES THE PAIN | ps2、thq、act |
| 6 | TONY HAWK'S UNDERGROUND | ps2、activision、act |
| 7 | STAR WARS ROGUE SQUADRON III:REBLE STRIKE | gc、lucasarts、stg |
| 8 | TIGER WOODS PGA TOUR 2004 | ps2、ea、act |
| 9 | NBA LIVE 2004 | xbox、ea、spg |
| 10 | VIEWTIFUL JOE | gc、capcom、act |

## 本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

请认真填写回函表，并寄回本刊编辑部，您将有机会赢取精美礼品。本榜是我们中国玩家自己的电玩榜，希望大家都能热心参与投票，填上你最喜欢的游戏，争取让它登上榜首吧！下期50份神秘奖品等着你们来拿哦！

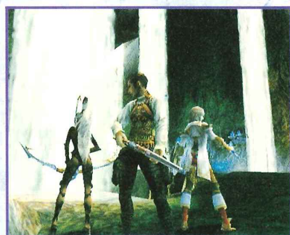
| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京 | 范梓禹 | 黑龙 | 李成 | 湖南 | 江阜家 | 吉林 | 于洋 | 天津 | 陈超 |
| 上海 | 乐嘉宾 | 北京 | 赵杨 | 北京 | 乔宇红 | 云南 | 李泉飞 | 江苏 | 秦立 |
| 江苏 | 姚雷 | 上海 | 季明华 | 河北 | 刘成喜 | 四川 | 郭晶 | 湖北 | 史昂 |
| 河南 | 杨贵祥 | 天津 | 张斌 | 广西 | 诸昕 | 辽宁 | 孙剑 | 上海 | 洪婷婷 |
| 北京 | 丁宁 | 江苏 | 吉祥伟 | 四川 | 常建鹏 | 辽宁 | 焉博 | 北京 | 朱昆 |
| 辽宁 | 祝大鹏 | 山东 | 彭国良 | 辽宁 | 王维 | 河北 | 周昊 | 山东 | 张彦军 |
| 上海 | 李鑫慷 | 天津 | 孟杰 | 安徽 | 周涛 | 湖南 | 冯重 | 四川 | 彭桦 |
| 上海 | 毕胜 | 江苏 | 孙敏昱 | 广西 | 王玮晨 | 重庆 | 王冬 | 河北 | 吴克非 |
| 江苏 | 姜伟 | 河北 | 师启宇 | 黑龙江 | 孙锋 | 广西 | 唐杰 | 北京 | 易诺 |
| 江苏 | 王锐 | 北京 | 陈宇 | 辽宁 | 董哲 | 山东 | 王帅 | 天津 | 杨宇 |



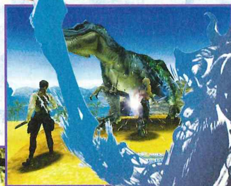
**无双报道特集**

# 最终幻想

## 根据最新画面验证「XII」的真貌!!










在新的一年里,SE的最终幻想将以史无前例的强势姿态席卷业界!除去目前大家关注的焦点FF12外,FF7少年归来和FFX2国际版的最新情报也拨云见日!三部大作集结一堂,说2004年是FF年也一点不过分!闲话少说,现在就让我们进入FF的世界!

# 2004冲击报道

## 你所不知的角色登场!!
## 「XII」最新情报大魄力公开!!

《XII》的新角色情报终于浮出水面。这次我们将以最新画面为中心，对人物、世界观、系统等方面进行探索解析，从重重迷雾中探寻最终幻想新作的无穷魅力！请各位屏息以待。

| PS2 | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2004年夏 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 监制：松野泰巳 |

# FINAL FANTASY XII

# 演员们齐聚一堂！「FFXII」中的重要角色

继瓦恩和阿西亚之后，又有2位新角色走到台前。不管是统治巴兰迪亚大陆的阿尔盖蒂亚帝国，还是统治奥达里亚大陆的罗萨利亚帝国，以及位于两块大陆交界处的达尔马斯卡王国，自由的“空贼”不属于任何一个国家，而我们的主人公们也将在“空贼”之名的号召下走到一起！




巴尔弗莱亚自游戏序盘就与主人公瓦恩一起行动，他对搭档芙兰非常信任。



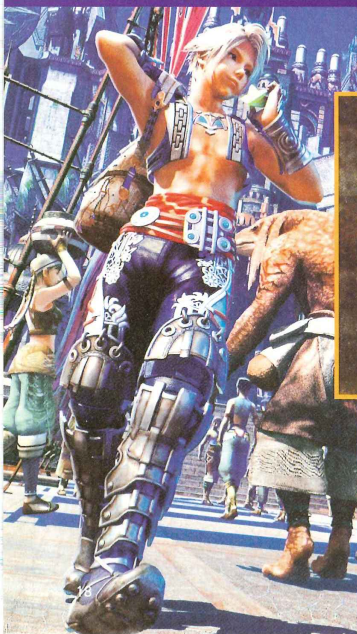
《XII》的实际画面实现了前所未有的真实表情。包括面部动作在内，角色的演技令人唏嘘不已！




巴尔弗莱亚英勇无畏、充满自信的言行对瓦恩而言也是一种潜移默化的影响。在巴尔弗莱亚看来瓦恩还是个不经事的少年。



无论何时何地，巴尔弗莱亚总是充满自信。这个将左手伸到胸前挑逗敌人的姿势大概就是他的招牌POSE吧？游戏中，角色「手部」造型经过了精雕细琢，栩栩如生，而角色服装的质感也突破了以往的瓶颈。



## 与主人公瓦恩的对比



### 开发人员对于新作的描述

“巴尔弗莱亚和瓦恩是两个相当“狡猾”的空贼（笑）。他们对自己充满自信，做事勇往直前，拥有作为冒险者的丰富经验。在游戏中，主人公瓦恩将一面游离在自己所处的危险状况中，一边在巴尔弗莱亚的带领下逐渐成长……这次，角色轮廓的设计没有受到其它概念的影响，包括背部、口型等每一个细节的描绘都很到位。大家从即时演算的游戏画面中不难看出，就连像巴尔弗莱亚的夹克纹理等小地方也没有含糊其辞。从头到脚每个部分都经得起推敲（皆川）




“我是一个充满正义感的空贼”，巴尔弗莱亚曾这样描述自己的身份。正像他所说的，空贼巴尔弗莱亚并不是一个为了钱财而偷盗的人。巴尔弗莱亚拥有十分独到的机械常识，是个不属于任何国家的自由人。他和维埃拉族的搭档芙兰一起，驾驶着飞空艇在天空中自由翱翔。经常油嘴滑舌地找女孩调侃，一边饮酒一边对付恶徒。

# FRAN（年龄不明）

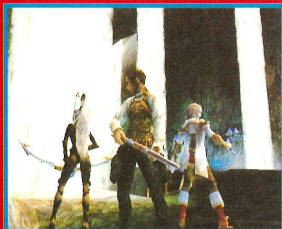
（维埃拉族）

# 维埃拉族女战士 芙兰

芙兰是巴尔弗莱亚的搭档，精通各种武器和格斗技，是个正在修炼中的维埃拉族女战士。芙兰不仅是个优秀的战士，还同时肩负着飞空艇的养护工作。维埃拉族的寿命比人类要长，但是作为女性芙兰也不愿意透露自己的具体年龄。



# 难道是使用弓箭的女猎手吗？



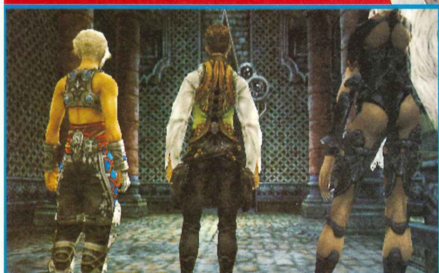
从设定画面看，芙兰是个精通各种武器的弓箭手，那么除了弓箭以外，她一定还有其它装备。「游戏中的武器会出现中世纪与近代科技相结合的产物」。(皆川)




两个人隔着铁栏杆，一脸严肃表情。对白中所说的“感应”似乎是芙兰的一种特殊能力。



在战斗区域上移动，或者如上图一样采用高空视角时，人物的透视关系也非常合理。



从后方视点看瓦恩、巴尔弗莱亚、芙兰的场景。不仅是动画部分，连服装描绘的细致程度也超出了我们的想象，动作流畅逼真。

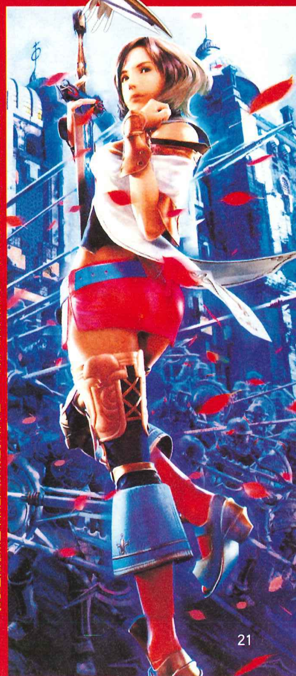
## 与女主角阿西亚的对比

### 开发人员对于关键点的解说

“在游戏设定的初期，芙兰有着一张更具兽人风格的脸。维埃拉族原来是出自《FFT-A》的种族，本来我们应该原封不动地继承前作的设计，但是考虑到真实的兽人面孔不够可爱（笑），所以我们对她的耳朵等其他细节进行了调整，把芙兰变得更加女人味了。由于“精通武器”这项设定和战斗系统息息相关，所以详细资料仍然是个秘密”。(皆川)




维埃拉族拥有超强的身体能力和丰富的知识。隐藏在她体内的智慧将随着游戏的发展逐渐展现出来。



「主人公瓦恩是一个开朗积极的少年，但是缺乏社会经验……由于游戏的实际画面还将调整得更加出色，所以该作的完成度会不断提高」。(皆川)

FINAL FANTASY XII
ファイナルファンタジーXII

# 为主人公瓦恩注入生命气息的演员

# 武田航平

年龄（17）

武田航平在《XII》中担任主人公瓦恩的声优，除了配音以外，瓦恩的动作也是以他的原型制作的，可以说画面中瓦恩的一举一动都是武田的翻版。只在设定中公开了“希望成为空贼的自由少年”瓦恩，究竟是一个怎样的角色呢？下面，就让主演武田为我们讲述瓦恩的秘密和配音中的幕后故事吧。



【武田航平】1986年1月14日出生（17岁）。A型血。174cm/58kg（脚码是27cm）。在第14届《JUNON》超级男孩竞赛中获得优胜，其后便活跃于各种模特杂志上。目前日本热门的TX连续剧《MISAK》的主角·风间信吾也是由他扮演的。擅长的体育运动包括霹雳舞、棒球、篮球等等。平时经常玩游戏消磨时间，现在全身心投入的游戏是《真·三国无双3》及《胜利十一人》，自称《FFX》中提达与尤娜的KISS场面使他“第一次因游戏而感动”。

## 「自从『FFV』以后，我一直是她的超级FANS」

武田■说起FF，我可是个超级FANS呢（笑）。第一次听说自己有机会参加《FFXII》试演时，真的非常兴奋，心想无论是什么样的角色我都会参加……等到了现场一看，才发现参加试演的人全都又高又帅，甚至还有外国人。当时我还以为自己走错地方了呢（笑）。

——扮演瓦恩的感觉如何？

武田■虽然松野泰己（监督）曾对我说要以“面对另一个自己”的感觉来进行配音工作。但是在实际工作中，想象力和创造性都是非常重要的。比如说，门嘎吱嘎吱关上的场面等等，就需要我一边用想象模拟当时的景象，一边仔细推敲自己的表演风格。那段时间，我在家里反复研究电影《加勒比海盗》（笑），练习发声方法。现在，我对专业声优们的出色演技佩服得五体投地。

——瓦恩是一个怎样的角色？

武田■每天过着自由自在的快乐生活。虽然外表开朗，但过去似乎发生过什么难以忘却的事。他的意志很坚强，面对生活的时候也很积极，是一个演起来非常快乐的角色……我认为这将是一款最出色的FF，因为游戏中有一位最棒的主人公。（笑）

# 武田君提供的「FFXII」秘密情报发表！

武田君在采访中讲述了自己参加试演时的情况以及一些不为人知的《FFXII》内幕……

## 小情报1 角色试演都要考些什么？

"试演时我们会做各种各样的表演。除了'小心翼翼地沿着墙壁行走'、'挥剑保护公主'、'捧腹大笑'等等，还有一些我自己觉得根本没有必要的（笑）奇怪动作，不过也确实蛮有意思的！"武田君如是说。

实际上，武田果断而细腻的表演获得了评审们的一致好评。他的最终入选也是实至名归！

## 小情报2 最后的考验是"告白场面"？

虽然试演的竞争对手很多，但武田还是下定决心克服一切阻力。即使是面对模拟"螳螂动作"的苛刻要求，武田同样全力以赴。另外值得一提的是，评审们还特别让武田试演了一个向女性告白的场面。结果他的精湛演技征服了审查员，而瓦恩的扮演者也随之敲定。因此这样看来，游戏中也会出现主人公的告白场面喽？

## 小情报3 录音工作从2003年初已经开始

录音工作是从2003年年初开始的，当时GBA版《FFT-A》刚刚完成。"录音、录像的工作非常多，到现在也没有全部完成，不过我一直都非常努力。而且我也很喜欢SQUARE-ENIX的动作数据工作室！（笑）"武田如是说。由于配音工作经常要从一大早上忙到晚上6点，所以武田已经和其他演员们成为了无话不说的好朋友。




经过千挑万选，终于选出了一个能够演绎出瓦恩风格的表演者。在游戏中，武田将兼任瓦恩的声音录制和动作模拟。

## 小情报4 「FFXII」将呈现出一个更加广阔的世界？

武田君曾表示自己"非常喜欢FF"。那么作为FF饭斯的武田又是怎样理解FFXII的魅力呢？"我想，这个游戏将营造出一个从前所未有的宏大世界。虽然我很喜欢FFX，也觉得她很让人感动，但是新作FFXII确实远远超越了FFX的水准。从世界观上讲，游戏的建筑风格充满地中海味道，玩家在其中会获得更加真实而宽广的冒险乐趣。"

## 小情报5 巴尔弗莱亚所向往的目标是？

"最喜欢的角色是谁？那还用说吗，当然是巴尔弗莱亚了（笑）。大概是因为他身上有着我所没有但又一直向往的东西吧。不论是一个动作，还是一句装腔作势的对白，全都帅呆了。甚至帅到一看就让人觉得'为什么这家伙不是主人公呢？'（笑）总之，不管是作为一个角色，还是作为个人而言，我都想成为一个巴尔弗莱亚那样的人。"



# 我的梦想是从游戏业界进入好莱坞！（笑）





「我就是用这个姿势一边拿着台词一边录音的。很多场面的录音工作真都很困难，不过我会竭尽全力。」武田说。





Cloud

Sephiroth

Barett

# 狼，觉醒了。

曾有一群为了行星命运而战的狼。
他们不惜牺牲自己的生命，
用不懈的战斗去保卫蔚蓝的星球。
危机被平息之后，
幸存下来的狼陷入了睡眠……
可是现在，他们再度觉醒。
因为一场新的战斗，
已经悄无声息地渐渐逼近。

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN

## 对7大绝妙要素的彻底检索！

6年前，FF系列的第7部作品出人意料地从SFC主机转会至PS平台，并最终打破了RPG游戏的传统概念。如今，这部被许多FANS奉为神明的作品又将以完全影像的形式推出续篇。

在7代结束的2年之后，尽管流星的恐怖已经渐渐过去，但是一种神秘的病毒却在星球上肆虐传播。为了再一次拯救世界，也为了那难以抚平的伤痛，主人公克劳德告别了孤独而平淡的生活，在新的战斗的召唤下觉醒了……

| PS2 | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2004年夏 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：影像DVD | 价格：未定 | 其他：—— |





CAUTION
【注意】

**这不是游戏，而是一款DVD影像作品。**

这里首先要提醒大家的是，该作并不是一款游戏，而是一部纯粹的影像作品！作为FF7的续篇，“归来少年”不具备任何交互性，是一部“只能看”的影像作品。

三名神秘少年出现在克劳德面前。虽然他们的真实身份尚未明确，但是通过激烈的战斗场面可以看出他们拥有极强的战斗能力。那么，他们阻击克劳德的目的是什么呢？他们与萨菲罗斯之间又存在着怎样的关系呢？



←少年的真正身份是什么？副标题“ADVENT CHILDREN”（归来少年）指的就是他们吗？



↙银发少年是三人中最具有领袖风范的，同时也是相貌最像萨菲罗斯的人。

## CHECK：I ………… 敌人 eNemy



袭击克劳德的神秘少年

### 3人所使用的武器十分抢眼！

三人的手臂上均装有外形奇特的武器，从外形上看很难分清是枪还是格斗武器。虽然这是一部纯影像作品，但是这些武器的性能和作用依然是大家瞩目的焦点。



←如果本作是一款游戏的话，那么这应该是一种类似FF8中枪刃(Gunblade)的武器吧！

## CHECK：II ………… 战斗 bAttle

在浓雾弥漫的森林中，三位神秘少年与克劳德展开了激战。少年们使用各种招式，将克劳德逼入险境。由于三个人全都拥有超越常人的非凡力量，因此，即便是久经杀场的克劳德似乎也难有胜算！



在阴郁的浓雾中展开殊死搏杀

### 3个人的目的是什么？

从难以掩饰的杀气推测，他们此行的目的就是要消灭克劳德。特别是这个貌似萨菲罗斯的少年，出手毫不留情。



具有领袖气质的少年



### 从未有过的"动作"演出引人瞩目！

由于本作是一款纯粹的影像作品，因此动作场面也达到了前所未有的逼真程度。大家可以在其中欣赏到充满临场感与速度感的精彩战斗。



→神秘少年利用高速移动将克劳德玩弄于股掌之中。

# bArett

CHECK：Ⅲ……巴瑞特

曾与克劳德并肩作战的反神罗组织的领袖巴瑞特也将在本作中登场。那么，他是否会与克劳德一样投身新的战斗呢？他的倔强脾气会有所收敛吗？无论如何，如果他再次投身战斗的话，其右腕上的机关枪一定会派上用场！



## 右腕上装有机关枪的男人再次登场

### 巴瑞特的女儿玛琳现在如何？

说起巴瑞特，大家一定会想起他的女儿玛琳。在7代的战斗结束之后，立志要做个好父亲的巴瑞特就一直陪伴在女儿身边。对于这个外表看起来强硬得有些过激的男人而言，女儿玛琳是生命中最重要的寄托。那么在新作中我们能否见到巴瑞特的女儿玛琳呢？



↑虽然巴瑞特脾气火爆，但也是个疼爱女儿的好父亲。

### 还记得这张脸吗？以及这神秘地方是？





月亮上浮现出一个身影，从其独特的造型上很容易让人联想到7代的隐藏角色"文森特"……从画面上看，这里似乎是一个雾气浓重到有些诡异的场所，难道是与文森特有着深厚渊源的尼布尔海姆吗？

## 融入黑暗的谜之男的真正身份是？

# theuNknown

CHECK：Ⅳ……身份不明的男人

背后映衬着一轮明月，一个奇怪的身影浮现在夜空之中。这个男人的真正身份虽然尚未明确，但我们推测他在故事中也占据着重要位置。如果真的是"那个男人"的话，克劳德的战斗或许就不再孤独了。



## 昔日的巨大都市，如今已成为一片废墟

# miDgul

CHECK：Ⅴ……米德加尔

魔晃都市米德加尔。曾几何时，这里是一个生活着无数居民充满活力的巨大都市，但是自从支配米德加尔的神罗企业崩溃之后，米德加尔就化为了一片废墟。当初繁荣华丽的街道如今已经不复存在。

### 神罗灭亡后米德加尔的现状如何？

米德加尔在以前的战斗中受到了猛烈冲击，如今已面目全非，变成了一座无人居住的死城。但是根据目前的资料看，这片废墟也将是本作中的重要舞台之一。

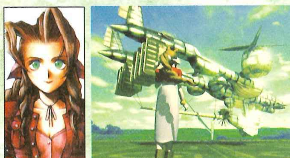


↑过去到处耸立着神罗大厦的超级都市，如今已成了一片瓦砾。

曾在忘却之都发生过的悲剧再一次浮现眼前……这个画面是克劳德的回忆，还是再次发生的现实呢？FF7中给人留下最深刻印象的一幕，也将在《ADVENT CHILDREN》中复苏。运用高素质CG重新描绘的这个瞬间，应该是对往日的回忆吧。

### 在克劳德心中艾莉斯是怎样的位置？

对于克劳德而言，艾莉斯是他在这个世界上最挂念的人。即使是现在，艾莉斯也依然活在克劳德的心中……那么这张图片是否预示着本作中会出现与艾莉斯相关的情节呢？此外，第二主人公迪芙与克劳德之间的关系也是我们关注的焦点。


↑这样的笑容我们还会再次看到吗？



## 忘却之都残留着无法忘却的记忆……

CHECK：VI……失去的记忆

# lost mEmory

# cloud's biKe

大家还记得当年克劳德驾驶摩托车冲出神罗大厦的一幕吧。在经过2年之后的本作中，克劳德有了一辆全新的摩托车。这辆摩托车的前方加装了武器等设备，是克劳德的专属用车。这次他将驾驶全新的爱车驰骋在战场上！

CHECK：VII……克劳德的摩托车

## HARDY DAYTONA代替全新爱车

### 在车身上加装武器

摩托车的车头部分装有很多利剑。战斗时，克劳德会打开车头部分，从这些剑中任选一把展开战斗。

### 其它交通工具

说到FF系列的交通工具，大家首先想到的应该是陆行鸟吧。它能否在本作中登场呢？





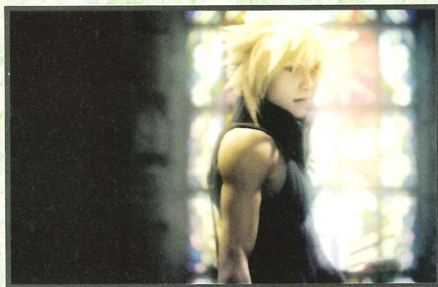
### 曾经的爱车HARDY DAYTONA

克劳德在前作中的摩托车是HARDY DAYTONA。他骑在摩托车上英姿飒爽的CG画面想必给不少人留下了深刻的印象。但是说起来HARDY DAYTONA只是一辆展示品，并非克劳德的私人用车。反之，本作中登场的摩托车则是克劳德的专属用车，让我们共同期待它的全新性能吧。





↑→FF7中著名的摩托车HARDY DAYTONA。不过它在游戏中却并没有太多机会露面。



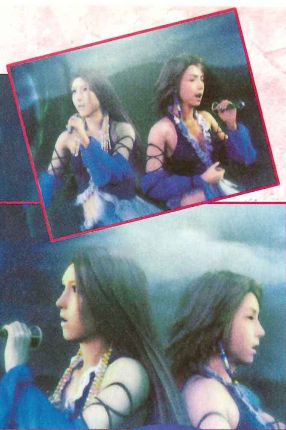









# 她的歌声再度响彻天际——



## MOVIE画面也在花样翻新!!

国际版本篇中尤娜的演唱会MOVIE场面也将会有所变化。不仅歌词会变成英文，演出部分也将加入相应的变动。除了丰富的追加要素以外，尤娜与Lenne的共同登台也十分令人期待。

最终幻想X-2

# FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

继上次对"X-2国际版"的大容量报道之后，这次我们又为大家带来了追加要素中的怪物创造系统(Creature Create)及最终任务的情报，请大家继续关注！

| PS2 | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2004.2.19 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

## 最新情报公开!!「最终任务」的系统要点浮出水面！





TOPIC

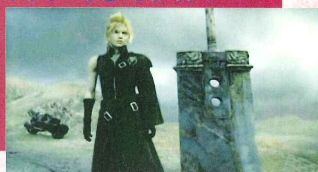
### 1 提前预约即可获得FF手机链

《X-2》预约特典附送的尤娜手机链曾大受好评，如今S-E再次决定随国际版送出相关赠品。与上次的手机链所不同的是，这次的尤娜换成了歌姬形象。因此即使是对于前作的玩家，这次的赠品也同样充满诱惑力。



### 2 包含『FF7归来少年』的影像！

本作收录了预定今夏发售的ADVENT CHILDREN的特别影像。大家可以借此机会提前见到阔别7年的克劳德等人。由于该作品魄力十足的影像充满了魅力，因此受期待的程度甚至超过尤娜手机链。





# 怪物创造

## 由超大容量所派生的崭新要素

“怪物创造”是国际版本篇中追加的新要素之一。玩家要将从斯比拉各地抓获的怪物，通过战斗及斗技场对其进行育成。这里，我们将再次确认相关系统以及怪兽斗技场的最新情报。

**怪物创造的流程**

**捕捉怪物** 首先在各地设下捕捉囊捕捉怪物。根据捕捉囊的不同种类，所能抓到的怪兽也会截然不同。

**怪物育成** 玩家可以让抓到的怪物参加战斗。经过战斗中的磨练，怪物的等级也会像主人公一样不断提高。随着怪物伙伴的成长，它们的剧情故事也会逐渐展开。而一些隐藏于游戏世界的秘密也会大白于天下。

**解放怪物** 挖掘某个怪物的所有故事之后，就可以解放这只怪物了。此时游戏中会发生一些特殊事件。

**怪物创造的关键所在**

### 每只怪物都有自己的事件

解放怪物之后，就会发生特殊事件。由于可以饲养的怪物数量有限，所以想看到所有怪物的事件就必须投入相当大的精力。

### 也有与本篇剧情相关的事件!?

某些怪物的事件也会与本篇剧情密切相关！前作中残存的疑问或许可以在本作中真相大白！从这一点上讲，怪物创造系统在新作中所占据的重要地位也是显而易见的。

### 打造自我风格的独创战斗!!

成为伙伴的怪物也可以装备Resultplate（晶球盘）和Dresspheres（换装晶球）。怪物伙伴要凭借各种各样的特殊能力参加战斗。

### 多位NPC将成为伙伴!

除了怪物以外，老大和露比兰一伙NPC角色也可以成为伙伴，加入战队。但是具体情况现在还不清楚，只有继续等待SQUARE-ENIX的官方消息啦！这方面还需要大家耐心一些嘛。

## 瞩目情报1 魔物斗技场中的“那个角色”!!

魔物斗技场是一个采用锦标赛方式的战斗设施，也是一个锻炼并检验魔物伙伴的好去处。玩家在其中不仅要与其他对手竞争，也可以见到前作《X》中的角色们！目前我们只知道提达、阿隆和西莫阿3人会参战，但是战胜他们之后会触发哪些特殊事件则需要玩家自己探索！

**提达**

《X》的主人公。为了保持剧情均衡，所以会作为特别成员登场。其战斗实力还能得到体现吗？



**阿隆**

前作中曾与主人公并肩战斗的阿隆也将登场。如果他是己方伙伴的话肯定值得信赖，反之则会是个巨大威胁！





**西莫阿**

在前作中四处寻找究极召唤兽，并屡次为难尤娜等人的西莫阿也将参战！



## 瞩目情报2 在魔物斗技场中登场的最强BOSS!!

根据最新情报，魔物斗技场中也会有最强BOSS存在。虽然他的真实身份还不清楚，但是其超越本篇BOSS的实力已经得到证实。由于他的实力超级强大，所以没有深入游戏的玩家是根本无法向它挑战的；反之，如果不能打倒这个实力最强BOSS也就不能算真正打穿了这款游戏！

### 游戏主人公也可以参加魔物斗技场



虽然参加魔物斗技场的主要目的是培育自己的怪兽，但是玩家也可以自由编队，使用尤·莉·帕等主人公参加战斗！遇上强敌的话还是亲自出场比较放心。

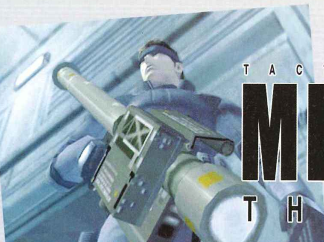
←对手是最强BOSS的话，大概就需要尤·莉·帕亲自出场了吧!?



**实力远远凌驾于最终BOSS之上**

**最强BOSS**

头部造型怪异的魔物斗技场中的最强BOSS，其实力超越一切普通BOSS，位于魔物金字塔的最顶端。想称霸魔物斗技场的人都必须面对它的强力挑战。



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

合金装备 索利德·双蛇

| GC | 厂商：KONAMI | 发售日：2004.3.11 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：谍报ACT | 价格：6980日元 | 对应年龄：15岁以上 |

## 活跃于敌人世界 初代斯内克回归

在游戏的发售日确定以后，玩家们的期待度也是日益高涨，该游戏延续了PS版原作厚重而缜密的世界观，并采用了PS2版2代的图像引擎进行开发，在GC上呈现了一个究极的MGS世界。由于这款游戏的对应年龄在15岁以上，因此该游戏也被视为任天堂拓展玩家年龄层的一种切实行动。无论如何，GC版MGS都值得期待，即便你是一个口味挑剔的玩家。

## 传奇特工斯内克的故事在货运码头拉开序幕



故事序篇发生在敌人内部的货运码头。与原作一样，为了躲避敌人的视线，玩家也可以跳入水中隐蔽自己。这样说来，水中也有隐藏道具喽。

### 飞身越入水中继续前进!!



←↓逃到水里就安全了吗？……刚刚这么想，就遭到了来自岸上的攻击！

### 敌人从地面上向水中攻击！

### 能见度极低的主观视点画面



←这是戴着潜水镜的主观视点，看起来灰蒙蒙的，感觉很真实。

## 通过最新的系统

### 斯内克的血肉之躯也能打败坦克

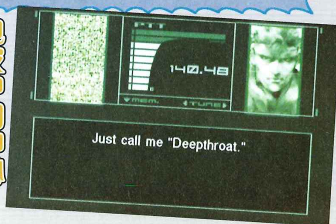


←遭遇坦克BOSS后，玩家必须充分利用沟壑等障碍物掩护自己。

### 爆破履带让你寸步难行！



### 电波中的神秘人物发来短讯




←一个无法看到肖像的神秘人物正在与斯内克联系。

# 更加强调角色的重要性

游戏导入了许多2代中设立的全新动作，因此玩家的攻略方法也将与PS版大相径庭。下面我们将介绍几种非常常用的动作技巧。玩家除了系统地了解这些操作以外，如何在游戏中合理地使用也至关重要。MGS是一款需要手、脑高度结合的游戏，只有透彻地理解各种动作才能真正体会到游戏的乐趣。

## ① 利用悬挂避开敌人的视线

抓住通道外侧的边缘从敌人的眼皮底下通过，这就是悬挂。虽然用起来很方便，但必须随时留意画面左上方的GRIP槽，该槽一旦耗光斯内克就会掉下去！



考验我的腕力吗…

## ② 使用M9麻醉枪让敌人入睡

如果轻率地开枪杀死敌人，只会招致更加森严的警备。但是用麻醉枪的话结果就会截然不同，甚至不杀人也可以推进剧情。所以推荐大家多多使用麻醉枪。



尽量不要引起其他士兵的注意……

↑→如果被麻醉的士兵被其他敌人发现就糟糕了，一定要把他们藏好啊！



把麻醉的敌人拖进厨房或者储藏柜！

# 体验最棒的剧情!!

## 与左轮交手！




抱歉了！社长、

←一边小心不要打到社长（中间那个胖子），一边与左轮展开激战。

## 大吃一惊 敌人也有全新动作!?

不仅是斯内克追加了新动作，敌人的手段也花样翻新！他们可以使用盾牌防御攻击，AI也有所提高。面对如此狡猾的敌人，我们的操作技巧也要更上一层楼！




用盾防御

## 没错！负责过场制作的正是大名鼎鼎的北村龙井导演！

年轻有为的电影导演北村龙井将对本作的过场动画进行重新制作，因此许多镜头的运用将更加电影化，而由此所带来的视觉冲击力也将是史无前例的！北村龙井是日本电影界最知名的新锐导演，由其执导的电影在日本本土享有广泛的人气。对于这次参与MGS的制作，北村非常自信，他承诺“这将是一个全新的男人的故事”。

读心术登场



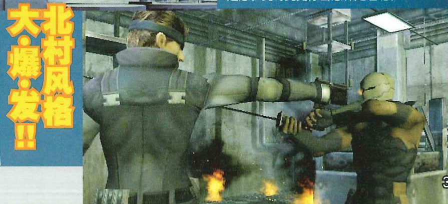
刀枪并举一触即发

←↓从画面中我们可以感受到生死攸关的紧迫感。此时此刻你会怎样处理呢？

刀斩场面血光四溅



北村风格大·爆·发!!



即将与大家见面

# 另类的奇幻世界



# HOMELAND

家园

| GC | 厂商：CHUNSOFT | 发售日：2004年夏 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

这款《HOMELAND》是ChunSoft公司为了吸引所有玩家内心的童趣心理，以可爱的世界观、轻松的冒险为主题，推出的一款全新游戏。

故事的舞台，是一个和现实不一样的充满了梦幻色彩的奇异世界。游戏中作为主人公的男孩和女孩无意中走进了这个世界，因而由此开始了一段神奇的故事。这款在异世界冒险以及结识各色伙伴，并在游戏中逐渐成长的RPG游戏，也许将为我们带来不一样的温馨感觉哦！

男孩和女孩进入的世界是一个
遍布茫茫云海和满目碧绿，
不可思议的世界。
迷失的两个人，
一路上遇到了许多长相奇特的居民。
沉睡在地底深处的森林、在云中畅游的鲸鱼、
梦幻之都、漂浮在空中的船……。
一场充满未知惊奇，
从未体验过的冒险之旅，现在开始了！

《HomeLand》是GC带给喜欢卡通形象玩家的一份消暑佳作。其中另类奇幻但不乏童趣的世界观必将带给您视觉和心理的双重享受！拿起手柄，让我们与男孩主人公牵手走入异世界！

『家园』
充满童趣与梦想

『牵手』
联结友谊与心灵

『冒险』
体验新奇与快乐

## 手拉手，将勇气和力量，注入心灵……

这个游戏的特色之一，就是叫做“牵手”的系统。一旦选择和伙伴“牵手”，你就可以在战斗中使用那个伙伴拥有的“咒文”和“技巧”。只要与更多的伙伴牵起手来，主人公们就会变得更强，这一招儿在对付强敌时相当管用。而且，“牵手”还可以将村里的人带到别的地方哦。以此看来，“牵手”指令对游戏的发展应该也起着至关重要的作用。

和大家牵起手来
我就会变得更强




←大家牵手踏上冒险之旅吧！只要和伙伴们在一起就什么都不用怕。



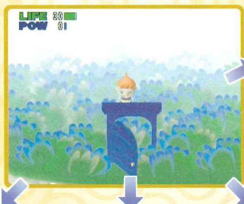

←和更多的伙伴牵起手来。一个人面临的困境，会有无数朋友的支持使之迎刃而解！

让我们手拉手一起去冒险吧!!

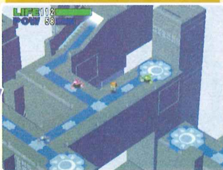
## 温馨的画面给冒险更平添了一分梦幻色彩

在住着奇特居民的不可思议世界中，轰轰烈烈的大冒险展开了。该作充分发挥了GC的机能，呈现出一幅犹如画册一样可爱温馨的世界。游戏导入了固定的俯视型视点，同时兼顾了画面的比例和游戏的上手性。接下来，我们将介绍几个本作中的特色场面。在这个世界中，究竟会发生一些怎样的故事呢？让我们用快乐的心情期待该作早日推出吧！

### 门对面广阔的世界是……




### 迷宫




↑主角们进入了一个巨大迷宫般的地方。墙壁上还绘有类似咒文的东东。

### 巨大的机器人!?




↑巨大的机器人？！泥怪？这个不可思议的建筑物究竟是干什么用的呢？

### 游乐园?

↓一个游乐园般绚丽多彩的地方，是不是有什么快乐的事在等待着主人公呢！？




### 沙漠




↑没有任何植被的沙漠地带。只有怪物一样恐怖的身影在四周出没……



### 男孩（玩家）

每天过着上学、玩游戏的平常生活，在某天，却突然被神秘的“谜之声”引导，进入了一个不可思议的世界，开始了一场奇特的冒险。



### 好朋友

男孩（玩家）的朋友，跟随男孩一起来到异世界的女孩。两人究竟被卷入了一个怎样的旅途？等待他们的将是什么样的考验呢？

## 简单的选择式战斗指令

该作重新回归RPG游戏的原点，采用了选择式指令的战斗方式。一旦和敌人接触，就可以不经过舞台转换而直接进入战斗。根据所选择的指令决定下一步的行动，打倒面前的敌人。在战斗场景中，“牵手”占据着不可替代的位置。男孩（玩家）只要和异世界的居民们牵起手来，就可以使用他们所具有的能力了。而且，在保护较弱的伙伴时“牵手”也发挥着重要的作用。和更多的人牵起手来，勇敢地出发冒险吧。




↑在战斗场景中，画面上方会显示各项指令。除了普通的攻击外，还可以使用“牵手”与伙伴们一起消灭强敌哦。

### 战斗指令

在图片中，我们可以看到“攻击”、“防御”、“逃跑”等RPG游戏中常见的指令。选择“技巧”指令的话，则可以使用咒文及特殊技。不过最引人注意的还是“いう”（说话）选项。如果男孩（玩家）对怪物使用“说话”指令的话，说不定就会有特殊的事件发生哦。还有，窗口左下方的空白处是不是也会出现某些特别指令呢！？

## 粉碎敌人的强力必杀!




↑一展开攻击时会插入魄力满点的动画。使出强力必杀将敌人踢飞吧！！




→这个敌人会使出怎样的攻击！？

## 有各种各样的敌人在冒险的旅途上等待着你!!




←糟糕！似乎被敌人包围了！



### 神秘的少年 路基

主角在异世界里偶遇的少年。他的身份和来历以及有关他的一切都是个谜，而且他身上似乎还隐藏着一个重大的秘密……！？







## 新的服装、新的场景陆续登场！

在3D格斗游戏群雄争霸的1997年，Team NINJA以《DOA》土星版跨出了伟大足迹的第一步，随后推出的雾幻天神流和DOATEC的剧情相交错的破戒天狗战记《DOA2》又再度风靡20世纪末。如今，另一款高完成度的《DOA》即将出台！

### 1 经过磨练再度苏醒的超美丽影像

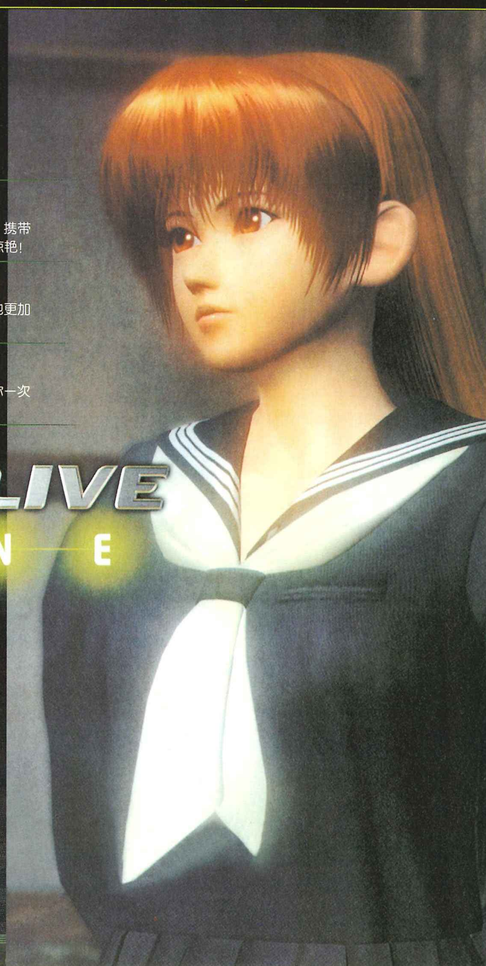
原创NAOMI版推出4年后，《DOA》以追求极至的视觉享受为目的，携带着强大的冲击再次回归Xbox。重生后焕然一新的角色们定将令你为之惊艳！

### 2 利用通信对战展开更加激烈的战斗！

由于该作对应Xbox Live可以进行语音聊天，所以玩家间的通信对战也更加激动人心！赶快对火爆的连线对战发起挑战吧！

### 3 2款作品合而为一的『DOA2』

本作为双光盘游戏，2张光盘分别收录了《DOA》和《DOA2》。让你一次在Xbox上把《DOA》系列玩个够！



# DEAD OR ALIVE ONLINE

**我们这次带来的关于新场景和新服装的情报同样也是精彩纷呈！正因为是Xbox平台、正因为对应live，所以相信这款顶级的《DOA2》定能在今年春天展翅高飞！**

| XB | 厂商：TECMO | | 发售日：2004年3月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：8800日元 | 其他：对应网络 |

## 不断进化，绽放出极限光芒的『DOA』

3月发售

# 即将降临！



# Check it『DOAO』! SYSTEM

## 统括『DOA』的基本系统

《DOA》系列中收纳了很多其他作品没有的系统，其中最特别的就是“抓技”。只要掌握了敌方的套路适时按键的话，“抓技”就可以化解所有的打击，不仅对攻击方是个很大的威胁，防守方也很有可能一举扭转局势。另外，强调抓技优势性的“临界打击”及位置选择重要性的“危险地带”等攻击系统，也是该作的几大亮点。



↑使用抓技时，交战双方在一定时间内有可能出现僵持状况。

### 战斗的主旨就是环环相克

防御敌方的攻击、在防御中投掷、在投掷中攻击等反击策略都是一般的3D格斗游戏常常使用的系统。不过，《DOA》则在强力的攻击技上又加入了“抓技”，这样玩家可以主动造成互相钳制的局面。另外，防御敌方攻击后反使出投掷技的招式也是该作的一大特色。而且，游戏还导入了在抓技中投掷的技巧，这种高反击技巧可以造成普通技1.5倍的破坏力！所以策略在这款作品中占据着前所未有的重要位置。




### 使用四肢展开主要攻击

打 BLOW　分成上、中、下段三种属性，每种属性都有密切的联系。其中也有能够突破站防的强上段攻击。

### 抛掷静止的对手

投 THROW　对付防御相当有效的手段。基本上有对立和对蹲2种。某些角色还拥有下落投掷技。

### 以柔克刚的反击技

抓 HOLD　攻防一体化的招式。一旦适时输入对付打击属性的指令，就可以命中敌人的要害。

# 利用Xbox Live实现彻底的对战 即使不连线也同样好玩

**接受采访人 Team NINJA领导 板垣伴信**

## 作为对战手段对应Xbox Live

——在线部分的开发情况顺利吗？

**板垣** 对战部分的开发正在顺利进行。接下来，我们将开始制作用户界面部分了。这部分基本上就是制作房间，玩家可以在房间里对战也能观战。虽然目前预定一个房间最多可以容纳8个人，不过还没有正式确定下来。玩家既可以选择生存战，也可以选择锦标赛的战斗模式。另外，还有一个大家都能成为幸存者的模式哦。

——这种大家都是幸存者的模式真是神秘啊（笑）。

**板垣** 在Xbox Live上，玩家可以选择各种各样的游戏模式。而且还可以查询包括脱机玩家在内的所有排名。我们也会把街机版《DOA2》中的UPS（user profile system)活用在这里。

游戏中的排行榜分成在线和脱机两种，例如在线排行榜主要反映的是玩家上传的计时赛结果。游戏中将有多达50～60种的排行榜。

——相信所有已经连接Xbox Live的人都一定会想玩这款游戏吧。

**板垣** 对啊，因为终于可以在家里享受对战格斗游戏了嘛。总之，大家一定要玩玩看。

——那么关于其他的通信要素呢？

**板垣** 我们暂没有提供内容下载的预定，因为毕竟还有为数不少尚未连接Xbox Live的玩家。不过，就算不连线该作也一样非常好玩哦。

## 『DOA』的世界更加美丽精致

——该作好像以《DOA2HC》为中心增加了不少的服装吧。

**板垣** 我觉得雷芳的蓝色中国旗袍做得很不错。就算是以前不太喜欢《HC》的人，这次也会非常满意的。

——游戏图片的精致度也增强了不少啊。

**板垣** 不只是精致度而已，出色的图片也可以令游戏本身的趣味性大大增加，玩起来更具快感。虽说一款好的游戏不只要有出色的画面，还要有丰富的游戏性，不过如果光有游戏性就能满足的话，那还不如去玩西洋双陆棋。麻将也不错啊（笑）。正因为这些传统“游戏”的深度无法和电视游戏相比，所以我们才会选择电视游戏。

电视游戏不仅仅是使用电视玩游戏，时至今日，影像也已经成为了游戏性的一部分。如果无视或是否定这个事实，都是绝对没有未来可言的。所以长久以来，我们一直在孜孜不倦地对影像和交互性进行研究，而《DOAO》正是我们成果的体现。

——从《DOAX》中可以看出女性角色都采用了新的造型，那么男性角色呢？

**板垣** 当然所有的角色都经过重新描绘啦。有的角色在体格上有所变化，而且那些帅气的男性角色也有了巨大的改变。当然，服装也增加了不少（笑）。

——游戏是否收录了所有《HC》的服装呢？

**板垣** 是的。不过有一个设计师想撤销的服装，所以以后也有可能撤掉。

——部分场景的构成有很大的变化啊。

**板垣** 尽管我已经厌倦了同样风格的画，可广大的玩家似乎还是乐此不疲吧？《NINJA GAIDEN》的引擎着眼于展现出宏大的舞台，而《DOAO》的引擎则更注重局部空间的美感。从这一点上就能看出，不同的游戏性对影像的方向性所造成的影响。

——舞台场景虽然变了，技巧和角色似乎没有变啊。

**板垣** 虽然我们在游戏中加入了几个新系统，但基本上还是以DOA2为基础的。至于瞳嘛？嗯，虽然有不少人希望她能够出现，不过她应该是不会登场的。原因有两个。第一，游戏中没有为她专门设立的故事模式。第二，她总是说些“我一定要加油——”之类的话，实在是不太适合战斗吧（笑）。

# Check it『DOAO』! COSTUME

## 将女神们点缀得更加多姿多彩的战斗服装

### 绫音
### 黑暗女主角HC

身着Xbox版黑暗女主角服装的绫音洋溢着小恶魔般的诱人魅力，同时集天真无邪和性感于一身。胸部的曲线和衣服的质地都是引人注意的地方。



这里，我们将公开大量令饭斯们为之狂热的新服装！本作中的服装数量远远超过《DOA2HC》，而且全部经过重新绘制！即使是同一款服装，在Xbox的强大机能下也变得更加华美。除了服装的细节部分有所调整外，背景、角色造型的变化也是层出不穷，给玩家带来强烈的新鲜感。想看看霞穿上圣诞老人的衣服是什么样子吗？想知道这些远超出我们想象的全新服装究竟有哪些变化吗？那么就不要错过接下来的报道哦！



↑一身便服的绫音正在雪原上和雷欧战斗。看起来，该作中的服装数量真的很多啊。



### 霞
### 圣诞老人NEW

《NINJA GAIDEN》预约特典、超白金《DOA3》及《DOAX》特典海报中圣诞造型的霞，将在《DOAO》中登场！



↑霞一个优美的后空翻，使出玩家们熟悉的月轮脚准确地命中雷欧。白色的丝袜和红色的短裙相映生辉，耀眼夺目。



→天空、白雪和阳光都得到了逼真的再现，再加上霞的服装，整个场景充满了圣诞节的气氛。

### 雷芳
### 中国旗袍（蓝）HC



→使用太极拳的雷芳是不少饭斯追逐的目标！洋溢着中国味道。

雷芳的这身衣服充满了浓郁的中国风情，尤其是旗袍上的图案更是格外精细。虽然目前已经公开了部分新服装，不过仍有不少的新造型尚未登场，让我们拭目以待吧！

### 艾莱娜
### 便服HC

艾莱娜的这身便服设计简单而又不失时尚，清凉感十足。而且，这种质地薄而软的紧身服装也非常便于活动。这场教会的钟楼之战，究竟会以哪方的胜利而告终呢？



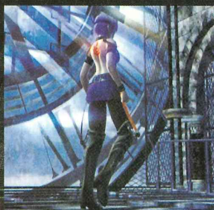
←经过重新描绘后，裤子的颜色等细节变得更加鲜明、生动。



←游戏收录了霞在《DOA2HC》中所穿的8种服装，目不暇接！

### 霞
### Xbox NEW

在东京游戏展上，MICROSOFT展台小姐所穿的衣服也变成了游戏中的服装。霞的这身服装虽然款式相同，不过领口部分还是有些不太一样的地方。



→紫黑搭配以及裸露在后背上的纹身，使这款服装显得另类。

### 绫音
### 影牢风格HC

PS版《影牢》中的主人公所穿的服装，当初在《DOA2HC》中登场时曾在饭斯中引起了轩然大波。这样看来，艾莱娜的《苍魔灯》风格服装大概也会出现吧。

蒂娜
## 便服HC

蒂娜的这款便服不仅便于活动而且也突出了她的曲线，同时兼顾了独特的设计与机能性。磨白的牛仔裤、红色的紧身上衣，外加一件黑色的短外套，与身为模特的蒂娜非常相称。



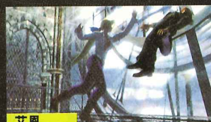


霞
## 制服HC

霞的水手服终于公开了！这款服装在之前的作品中一直深受玩家喜爱，所以这次自然也是不可或缺的重头造型啦！左图是夏天的制服，另有一款紫黑色的冬天制服（见本报道第一页）。

## [男性阵容也更加充实！追加造型令人期待！]

虽说《DOA》系列一直是以女性角色为中心，但男性阵容也绝对不会输给这些女孩！经过制作人员的精心重制后，这些男性角色的服装也将更加有形，甚至连一些细节都会变得更加逼真。没想到TEMCO在打造帅哥美女时真是公平啊！


艾恩


巴斯


雷欧


隼


李剑


拜曼

↑除了剧情模式中的最终BOSS万古坊以外，所有角色都已经在公开的游戏画面中登场了。那些没有见过的新服装也真是令人期待啊。

## 验证 [从绫音类推出『DOAO』的服装数量]

在Xbox版《DOA2》中，绫音的服装可说是数不胜数，远远突破了以往的记录。其中全新的服装共有Xbox、运动服、工装裤、露肩装四种。而《DOA2HC》中的服装则共有8种。虽然我们下面写的4种服装尚未公开，但这样推算下来的话，本作中至少会有12种服装。那么，霞应该也有足以匹敌绫音的超多服装吧。看来这次《DOAO》不把玩家们迷得眼花缭乱是不会善罢甘休的。

为公开的『DOA2HC』服装
- ●忍装（缎带）
- ●忍装（橙色）
- ●运动夹克
- ●冬装

**未公开4+已经公开8＝最少12种以上！**


Xbox


黑暗女主角


运动服


便服（黑&白）


露肩装


影牢风格


工装裤


忍装（紫）






西林·怪兽

# NETSAL ネットサル

# 运用奇幻的特技 征服NETSAL世界 成为一等一的高手!!

在《风来的西林》系列中登场的怪兽们将向激烈的对战式足球发起挑战！使用育成模式，训练出最出色的选手吧！

| GBA | 厂商：CHUNSOFT | 发售日：2004年 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：未定 | 其他：—— |

《NETSAL》是一款以世界性的体育运动——足球为模板的另类体育游戏。不过，这次登场该作的角色全都是来自于《风来的西林》系列中的怪兽。在游戏中，玩家可以把这些怪兽们训练成为一流的足球选手，在绿茵场上为夺得最强之证“COPA DE PLATA”而努力，最终在联赛中夺取胜利！



## NETSAL的主要规则

- ○每一支队伍有4个人，进行4vs4的比赛
- ○利用过人和妙传等技术，然后将球踢进对方球门即得一分
- ○全局分上下半场，结束时分数多的一方获胜
- ○选手们都是怪兽
- ○可以自由地使用特技
- ○可以使用附加道具



↑基本规则和足球大致相同。不过，既然选手都是怪兽，那么自然也就可以使用一些特殊的能力了。

## [4种极具闪光点的



### 种族 阿姆鲁

特技/特征：擅长电击、忠诚度高

阿姆鲁可爱的外形一直颇受玩家喜爱。而且它的忠诚度很高，即使中了“催眠术”也不会叛变投敌。

### 种族 饭团变化

特技/特征：把敌人变成饭团

可以把敌人变成饭团的样子，然后趁敌人变成饭团不能动的时候，将球踢进大门。



## 超华丽的比赛场面



↑比赛中，道具会从空中掉到场地上。要球还是要道具呢？其中利弊只有玩家你来选择了。

### 使用附加道具

比赛规则与足球基本相同，玩家要使用基本的足球技巧想办法将球踢进对方球门。不过，由于在本作中的角色可以使用特殊能力和附加道具，所以比赛场面将更加地精彩纷呈。利用将对手击飞、招唤雷电等华丽的特技展开一场眼花缭乱的比赛。是否能够将特殊能力和道具使用得出神入化正是决定比赛胜负的关键！下面，就让我们看看比赛中的场面吧。



↑敌人在我方强大的特技攻势下最终告负！抓住机会，赶紧冲向对方的球门！

### 使用特殊能力压制敌人的行动!!

↑一把球传给伙伴、利用飞铲断走对方的球等基本动作也是至关重要的，需要玩家多加练习。



↑在这种关键时刻，只有用华丽的必杀射门来决定胜负了！

### 使用必杀射门来了结敌人吧!

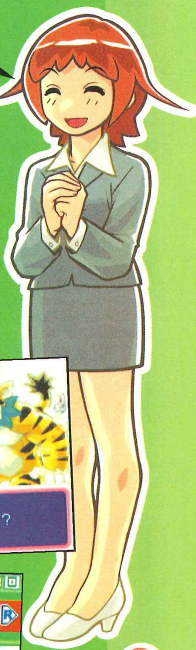
# 把选手们锻炼成第一流的吧！

玩家必须利用短短10个月的露营集训时间，对怪物们进行育成。1次训练最多可以同时育成5个怪兽，完成育成的怪兽就可以组队备战了。组队的球员实力越强，在联赛中取胜的几率就越大。

→在菜单画面中选择育成的指令。经过10个月后，就可以将自己喜欢的选手编入球队了，最多的登陆人数为12名。培育出最优秀的选手，组建成一支强劲的球队吧。

## 菜单

| | |
|---|---|
| 练习 | 训练自己的选手，提升他们的各项参数。 |
| 会议 | 当选手们有烦恼的时候，可以与他们谈心聊天。 |
| 道具 | 购买训练时使用的各种道具。 |
| 比赛 | 决定比赛选手，开始练习比赛以实践特训的成果！ |
| 其它 | 进行存盘等各种游戏设定。 |



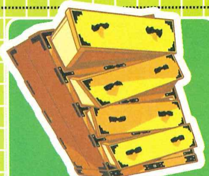
## 游戏中也有特殊事件发生!?

→一旦发生特殊事件，就可以获得新的能力。赶快去努力发现事件，强化自己吧！

## 提高选手状态!!

←选手中有“耐久力”和“速度”等各种各样的身体状况设定。

## NETSAL选手介绍]



**种族 玛姆**

特技/特征：把球放到抽屉里。

能把球藏到抽屉里，然后就这样一直把球带进对方球门，是个很变态的厉害家伙！！

**种族 龙**

特技/特征：喷吐火焰

喷射超高温火焰，点燃球或对方球员。不过一旦大火蔓延开来，会不会造成无法收拾的灾难局面呢！？



## 使用强力的技巧扭转战局!!

游戏中会有五花八门的怪物登场。根据他们的种族，每个怪物所拥有的特殊能力也是各不相同。而且，要想掌握某些特殊能力，还必须要发生特定的事件才行。不过，通过一段练习后一旦掌握了这些技巧，其威力也是非常惊人的。这里，我们就介绍一下能够同时将敌我双方卷进来的豪华特技和几乎是犯规的诈骗技等5种超强的特殊能力！

### 扔敌人玩唆！



↑抓住敌人然后果断地将其扔出去，这就是老虎·投掷。巧妙地运用这一技巧把敌方队员扔出去，彻底摧毁他们的攻势！

### 把球变成蟑螂!?



↑“必杀技”——蟑螂球炸裂。即使是怪物，也不敢碰这么可怕的“小强”吧。

### 变成球迷惑你！



↑恩多巴自己可以变成球哦！趁着敌人真假难辨的时候，赶快发起进攻吧。

### 大爆炸!!



↑将炸弹扔向球场。利用爆破所产生的冲击波将敌人逼退的时机，将球抢到手！！不过这样不是连自己人也遭殃了吗！？

### 把你变成饭团！



↑饭团变化的特技就是将对手变成饭团。由于变成饭团后会无法行动，所以可以趁机肆无忌惮地把球抢走！！

无双报道

# 让我们挽起手一起度过青春的一页



以『Spectral』系列令众多饭斯如痴如狂的Idea Factory，如今一改原有风格推出了一款以日本原宿为舞台的恋爱AVG！

「恋人」与「学习」
甜美中伴着苦涩的高中生活
让我们至今难忘



MATE♥
アイエフ メイト♥

| PS2 | 厂商：Idea Factory | | 发售日：2003.3.25 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

# STEADY×STUDY

恋人×学习

# 共同寻找只属于你的「STEADY」吧

## 曾创造「圣魔战记」系列的IdeaFactory发表了首款恋爱AVG！

↑恋爱与学习相结合的浪漫故事正在等待着你！





## STORY 伙伴、梦想与恋人，邂逅在情窦初开的校园时光

主人公仲根诚就读于东京都原宿私立高中"神森学园"。刚刚入学的他是一个找不到自己的梦想，对未来迷茫不定的少年。不过，自从在朋友的怂恿下加入了戏剧部和学习部以后，诚的生活发生了巨大的改变，充满激情的高中生活也由此拉开了序幕。

## SYSTEM 将传统AVG与『SA×SD』完美融合的新系统曝光！

《SA×SD》的基本系统与传统AVG一致，玩家要在与角色对话后选择选项推进故事的发展。但是在某些特定情况下，游戏中就会发生"ASV"（Around Search View），也就是说，玩家可以在某段时间内自由行动，根据自己的想法影响故事的进程。而游戏事件部分中加入的高质量动画也成为玩家无法拒绝的巨大卖点。

↑在AVG游戏中，对话是与其他角色交流的最主要手段。




↓游戏中的重要角色全部有全程语言。




↓特殊事件的动画长达十分钟之久，不仅有效地调节了游戏节奏，也让玩家大饱眼福。

通过精彩的动画展开心动的事件！

### 可以进行真实交流的「ASV」系统

在特定时间内随意观察四周并采取实时行动的系统，即"ASV"系统。玩家可以使用十字键，与坐在旁边的女孩聊天，或者在咖啡店与朋友们调侃，明显提升了内容的丰富程度。ASV在游戏中扮演着极其重要的角色，通过该系统玩家可以触发许多特定事件，是有别于其它AVG游戏的最大卖点！




与芽衣谈天

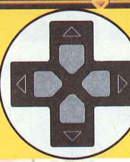
芽衣：今回はどんな内容の舞台なの？

和玲香邂逅

玲香：わーっ、玲香、興味ある～

画面可以向左右卷轴！

根据主人公的视点



左 按下左键的话

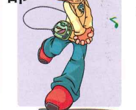
右 按下右键的话

# NEW GAME CROSS REVIEW

**电子游戏软件 编辑点评** NEW GAME CROSS REVEIEW　1月1日～1月15日 2004

评论人

风林


宇部


PERFECT


天师


## SILVER　SONIC HEROES

发售日：2003年12月30日



机种：XBOX
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：DVD

同时发售三个版本的SEGA动作游戏最新作。整体来说，XB版是三个版本中表现力最好的，当然画面的养眼足以让人回味深长。

**风林**：风驰电掣的感觉，虽然本作不是SONIC系列的正统作品，但游戏的素质却丝毫不马虎。本作同时发售了三个版本，从整体来看，XB版和GC版在同一级别，画面稳定而且色彩艳丽，实在是养眼的很。本作的系统并不复杂，游戏的进行要充分运用每个角色的不同能力，在多人对战的时候尤其热闹。当然，画面过于华丽往往让人眼花缭乱，搞不清方向的现象见怪不怪了也……

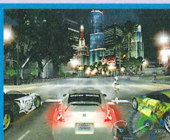
**宇部**：跨Xbox、PS2及NGC三大家用平台的SEGA当家大作系列最新作，速度感超强的竞速ACT。玩家可以任选一支队伍来进行游戏，每支队伍都由不同的具有独特能力的角色组成，善用角色的特殊能力是取胜的关键。游戏中的关卡场景光效出众，非常漂亮。

**PERFECT**：大家千万不要因为这是一款跨平台的作品而不够重视！游戏画面是系列中最炫的，世嘉对于蓝色的刻画令人信服，系统简单明了，竞争的乐趣让人手心冒汗，难以言表！美中不足的是视点切换过于突然，头晕虽然谈不上，但是初玩者肯定会感到不太适应，或许是索尼克的速度太快了吧！

**天师**：游戏不由得令天语想起当初挑战SONIC ADVENTURE时的情形，但是这个游戏明显要华丽得多，可以说是索尼克系列玩家最不容错过的游戏(仅限XBOX版本)。诸多人气角色被分成三个一组，而且由于系统的细化，当小组内的主力角色不同时，对战时会有不同的游戏感觉，总之非常酷。

## SILVER　极品飞车·地下

发售日：2003年12月25日



机种：PS2
厂商：EA
类型：RAC
媒体：DVD

欧美大人气的赛车系列新作，本作在画面上下了苦功夫，华丽程度超出人们的接受能力，甚至对游戏的进行都产生了一定影响（笑）。

**风林**：由于木头并没有看到XB和GC版，因此也就无从比较三个版本的不同之处了。单看PS2版的话，可以明显感觉到硬件处理起复杂的画面有些吃力，丢帧的现象非常明显。这次“极品飞车”在系统上改进比较大，除了以夜景为主外，系统上融入了“Burnout2”的部分要素，感觉还不错。不过，这款游戏似乎过分渲染了华丽的效果，反倒是使赛车部分有些削弱。

**宇部**：曾经叱咤风云的赛车游戏最新作，虽然在视觉上令人找到不少惊喜，但游戏的内容却没有什么实际的突破，难道赛车游戏做来做去只是在画面上下功夫吗？在对那些虚假光源看够后，游戏的乐趣就失去了大半。不知道续作还要如何进行下去。

**PERFECT**：PC上最家喻户晓的竞速游戏登场PS2！不过PS2版的表现确实没有PC版流畅！游戏的丢帧现象让人感到非常不爽！不过夜景的设计总算弥补了这一缺憾，华丽程度甚至超出了笔者的想象。与该系列的其他作品相比，本作似乎有点喧宾夺主，画面的魅力压倒了竞速本身！

**天师**："极品飞车"系列一直都是PC赛车迷们的最爱，这次其最新作“极品飞车：地下狂飙”也表现不俗，游戏中可以选用的车包括本田、三菱、尼桑、Dodge、福特、丰田和其它顶级厂商授权的20种赛车。赛车收集迷们绝对会大呼过瘾！城市夜景是从现实生活中实际取景，游戏画面极其华丽！不过相比起来其操作性则略显逊色。

## GOLD　塞尔达传说 时光之笛

发售日：2004年11月18日



机种：神游机
厂商：IQUE
类型：ARPG
媒体：神游卡

神游机发售的主力游戏之一。本作是完全汉化版本，将原作精妙的设定完全展现在中国玩家面前，而游戏内容的深奥在当前游戏中无出其右。

**风林**：好不容易逮到评这款游戏的机会了（笑），多谢神游。作为ZELDA系列中最经典的一部作品，本作的汉化意义不言自明，对于绝大多数中国玩家来说本作的推出简直就像做梦一样，除了完全理解剧情了解谜题设置外，也给广大玩家提供了真正不需要靠攻略而独立完成这款史上最伟大ARPG游戏的机会。这款游戏是准玩家向作品，如果没有游戏经验的玩家估计会苦手的很……

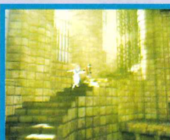
**宇部**：本作继承了mario64成功的3D理念，崭新的游戏系统将动作RPG推向了颠峰。庞大复杂却不乏味的迷宫设计是这款游戏的亮点，剧情方面通过任天堂史无前例的精心编排，展现出电影般真实的冒险世界。作为一款里程碑级别的游戏作品，神游的汉化引进功不可没。

**PERFECT**：全中文的塞尔达登场！为神游上能够推出这样的游戏脱帽！游戏的汉化非常彻底，绝无含糊其词的地方，玩家可以踏踏实实地享受自己探索的乐趣。个人认为时之笛塞尔达系列最难一部作品，游戏长度近乎于风之韵的一倍，即便全中文的游戏玩家也要好好开动脑筋！对于喜欢钻研的玩家来说这是很难得的！

**天师**：首先还是要对任天堂表示敬意，这款伟大的游戏终于被汉化。不愧是先锋型RPG，其动作解谜的成分非常大，而制作者对三维世界的逼真刻画，让人很难想像这是多年前的游戏。经典就是经典，时之笛拥有深厚的背景设定，和更加高深的游戏性，如果不下定决心是很难完美爆机的。

## SILVER　ICO古堡谜踪

发售日：2004年1月1日



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT
媒体：DVD

SCE本公司的代表动作游戏完全汉化版，是PS2行货首发的随机游戏。游戏的大构架来源自美版，在难度方面适中，推荐一试。

**风林**：这款游戏几乎不用多说了，木头全部版本加一起干了七八遍，感情之深众编皆知。这次的大陆版又怎么能错过？虽然是两年前的游戏，但是今天再次拿起来感觉依然很好，不得不佩服制作人在动作游戏的把握上实在是天才，如梦似幻的感觉贯穿始终，让人分分钟不忍离去。虽然这款游戏几乎不需要太多的汉化，但作为游戏本身来说，仍旧是PS2玩家必须收藏的经典。

**宇部**：作为中国大陆正式发行的首批PS2正版游戏，本作华丽真实的画面会给初次观看的人带来不小的震撼。游戏的类型和方式也比较讨好，汉化的文字为我国的玩家带来了便利。游戏气氛非常清新，毫无AVG中普遍的压抑感，休闲味道浓厚的作品。

**PERFECT**：继时之笛以后，全中文的ICO也与中国玩家见面了！但是与时之笛相比，本作汉化的卖点并不是很强，因为游戏中的对白并不多，还是期待索尼把FF这样的大作送给我们！不过ICO如梦境一般的游戏氛围仍然令人心驰神往，游离其中的乐趣恐怕不是一般流俗的玩家能够体会的。

**天师**：由于这个游戏相当特殊，因此我们必须予以高度重视，ICO并没有什么游戏性，也谈不上什么难度，玩家的主要任务还是对角色进行各种动作的控制，按步骤进行古堡脱出计划，可是由于对古堡环境的刻画实在是非常美妙，加之有个小女孩的如影随行，游戏感觉非常到位。

# 电子游戏软件 编辑点评

1月1日—1月15日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

## SONIC HEROES

SILVER

发售日：2003年12月30日



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：DVD

SONIC最新作的PS2版，虽然在某些方面略有逊于XB和GC版，但总体素质却毫不含糊。惟有画面和音效方面稍有不足。



**彩火**：音速小子的正统感觉终于回来了，而且一同降临的，是感受革新变化后的激动。一如既往的出色画面，一如既往的眩晕冲刺，索尼克独一无二的特点于本作中暴露无疑。而三人的组队形式不但没有影响游戏的操作，反而增加了变化，着实令人感到激动。惟一遗憾的是，游戏中四组队员能力安排过于一致，对于喜好追求差异的人而言，显得有些保守。



**星川明人**：刺猬系列的最新作品，画面素质比起前几作有了些提高，游戏的速度感依然是那么夸张，快到还没反应出怎么回事的时候已经跑过去了的地步，应该也算是半个竞速游戏了吧……虽说明人喜欢打体感游戏，但是说起刺猬系列，这个是不是应该算啊……



**MASCAR**：当年万万也没想到索尼克会出现在SONY的主机上，本次的新作虽然名为“索尼克英雄”，但可以说就是R＋大冒险的一个混合体。三人一起闯关算是一个不小的创新吧，本作三大主机同时发售，自己对比了一下PS2版和XBOX版，感觉差别不大，可能NGC版也不会好到哪里吧。



**莱茵总帅**：类似于以前SONIC大冒险的RAC+ACT游戏，画面素质与速度感较以往的作品有少许提高，PS2版比起XBOX与GC版在画面发色上略显不足。实际玩起来并没有想象的出色，有些头晕眼花的感觉。看来是许久不玩SONIC的缘故，SEGA昔日招牌的落日余辉看上去确实很美……

## SNK VS CAPCOM CHAOS

发售日：2003年12月18日



机种：PS2
厂商：SNK PLAYMORE
类型：FTG
媒体：DVD

回应CAPCOM的野心格斗游戏，虽然在街机上遭到了彻底的失败，但对于广大一直少有接触格斗游戏的家用机玩家来说仍旧是值得一试的。

**彩火**：对于业界目前硕果仅存的几个二维格斗游戏之一，本系列以众多人气角色跨平台的梦幻对决为号召力，自然备受核心玩家喜爱。在经过了多次改进后，本作的严谨度上的提升是明显而关键的。虽然距离过去经典作品的标准尚有距离，但对战的可行性还是得到了提高。画面已经受制于类型局限，没有什么提高，但是朴素的风格却令人有遐想的冲动。

**星川明人**：同名的街机移植版，因为某些谜一样的原因，PS2版的质量十分要命（原本街机版就已经很要命了），虽然同样是双公司角色混战的格斗游戏，但是比起之前的《CVS2》，不论是系统还是游戏画面都完全不是一个等级的游戏，没什么特别癖好的玩家就免了吧……

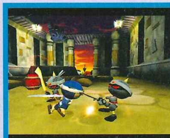
**MASCAR**：毫无疑问，本作一定要和CAPCOM的CVS进行对比，这样才能看出谁才是2D格斗的王者，虽然当初玩家对本作期待度很高，但是游戏的素质实在是不能令人满意。家用机上特有的一些原创要素在这里几乎见不到，画面水平也很一般，恐怕除了那些SNK的超级铁杆之外，对普通玩家的吸引力非常有限。

**莱茵总帅**：街机同名作品的家用机移植版，与街机相比游戏没有任何强化。整体操作感因为PS2手柄的缘故有所下降，没有附加特殊的隐藏人物也是令人遗憾的地方。SNK死忠也许比较容易接受本作。

## I-NINJA

SILVER

发售日：2003年12月16日



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：ACT
媒体：DVD

NAMCO最新推出的美版动作游戏，跟着近两年风靡全球的忍者风而诞生的卡通版，尽管人物造型可爱，但在动作方面却一点也不简单。

**彩火**：好一个童稚忍者，虽然顶着硕大的脑袋，功夫却一点也不缩水。虽然不能确定，但从本作的操作手感判断，它与“忍者龙剑传”很有可能会有异曲同工之妙。主角个头虽小，但一招一式绝不含糊，动作力度感很强，动作种类也五花八门，上手难度不高，适应几乎所有层次的游戏玩家。

**星川明人**：一款十分有个性的大头忍者游戏，游戏的整体系统容入了忍者的那一大套询问，诸如忍术等等，其他的系统就有些像是《真·35》系列了。游戏的整体难度不是很高（明人只打了半个小时，不知道后面怎么样），应该任何类型的玩家都可以轻易接受的。

**MASCAR**：类似真三国无双的3D动作游戏，游戏的主角是一个Q版形象的忍者，能使用各种武器刀具，还有名目繁多的忍术和暗器等等。另外根据忍者的特点还有一些特殊的移动方式，喜欢此类动作游戏的玩家可以来试试，算是一个小品游戏吧。

**莱茵总帅**：怪异的Q版忍者3D清版游戏，画面上算是比较简洁干净，游戏在战斗方面有些类似真三国无双。打斗的爽快感还算很出色了，许多特殊忍术移动等要素的加入也使游戏内容很丰富，是个不错的游戏。

## 大都会赛车2

SILVER

发售日：2003年12月18日



机种：XBOX
厂商：MICROSOFT
类型：RAC
媒体：DVD

微软的招牌赛车游戏，在欧美刮起了巨大的抢购风潮。尽管游戏在日本销量惨败，却不能抹杀这款游戏的巨大魅力。

**彩火**：华丽的模拟驾驶佳作，让我们再次领略到了XBOX强劲的硬件实力，在没有对图像素材进行多次加工修补的基础上，单纯依靠强力的图形引擎，我们就已经看到了栩栩如生的世界风光。可惜本作欧美风格还是过于浓重，整体感觉过于粗放，远不及GT4在细节方面处理得细致用心。而且模式和车辆种类不够繁多，也算是一个遗憾吧。

**星川明人**：恐怖到家的游戏，一定要十分感慨地说一下“到底是XBOX的机能啊！”。这款赛车游戏作为XB平台的赛车大作，画面、操作感以及游戏的速度感表现得都十分出色，但是不知道是个人喜好还是什么原因，总觉得GT略微好玩一点……总之喜欢体感游戏的玩家找来打下吧！

**MASCAR**：在欧美市场颇受注目的人气赛车游戏，凭借出色的图像引擎和易于上手的操作性博得了fans的追捧。最欣赏这款作品独特的游戏系统，具有很高的耐玩性。另外，真实存在的城市赛道也非常具有吸引力，伴着动听的音乐，穿梭在梦幻的都市是何等的惬意。

**莱茵总帅**：作为XBOX上的顶级赛车，本作的确没有让人失望。超一流的画面借助XBOX的出色机能而发挥到了极限。操作感与速度感的表现都比前作有了提高，特别是背景大场景的制作极其细腻逼真，反映出了XBOX雄厚的实力。

GOLD 36—40 SILVER 30—35

# 电子游戏软件 编辑点评

1月1日～1月15日 2004

NEW GAME CROSS REVEIEW

评论人：雪人、K、白色亡灵、星尘大海



K



白色亡灵



星尘大海

## 七人之侍20XX

发售日：2004年1月8日



机种：PS2
厂商：SAMMY
类型：ACT
媒体：DVD

以黑泽明著名的电影《七武士》为蓝本的未来幻想动作游戏。可惜本作在手感的把握上略有失败，而且动作的速度不够迅速，一般之作。

**雪人**：这是一款动作型游戏，要求玩家做的还是那些打打杀杀的事。游戏的画面制作得还算不错，只是类似的东西看得多了，也就不觉得它有什么特别了。游戏的操作感没啥特别之处，砍人砍得多了就会麻木。不过，游戏还算是有一定的难度，这是因为其让俺觉得怪异的视角所致。也许，对于一个动作白痴来说，这样一款没有特别亮点的游戏，是多余的吧？

**K**：本人对日本忍者或武士为内容的游戏一向情有独钟。本作虽然名为《七人之侍》，却找不到那种气氛，大概是游戏本身就是以现代为背景的缘故。我玩的时候没把它当回事，不过斩杀的感觉还是十分爽快，连技比较华丽，难度适中。看在黑泽明监制的份上，值得一玩。

**白色亡灵**：由日本著名导演黑泽明监制的动作游戏，游戏水平自然有一定的保证。游戏中用刀斩中敌人时的感觉做的挺逼真，让人感觉特“实在”。而对付一群敌人时穿梭其间用连续技对其进行强力斩击的感觉也不错。不过游戏中的视点切换问题还有待提高，尤其是在BOSS战时转得人挺郁闷的。总体来说是一款不错的游戏，大家有空的话可以玩玩。

**星尘大海**：电影经典游戏也出色的范例不是没有，但本作明显不能算作其中。黑泽明的旷世之作做成游戏后，算是基本与经典隔绝了，游戏强调世界观的深厚，却缺乏游戏性上的爽快。虽然手感尚佳，但距离优秀还有距离。细节处理也属一般，虽然即时演算通篇都有，但人物角色缺乏灵气，而环境设定也过于魔幻，没有了原作的感觉。

## 野蛮之刃·卡恩

发售日：不明



机种：PS2
厂商：MINDSCAPE
类型：ACT
媒体：DVD

完全抄袭CAPCOM著名动作游戏“马克西莫”，但可以也只是功夫下在表面上，内容全是草包。毫无乐趣可言的失败之作。

**雪人**：不知道为了什么，总觉得本作的主人公长得像波斯王子。还没弄懂游戏的剧情，就莫名其妙的开始杀人，最讨厌这样的东西了，而这似乎也从另一个侧面证明了老外做的东西已经愈来愈缺乏内涵了。游戏的画面平平无奇，操作手感也比较一般，真不知道它究竟是怎么被制造出来的？面对这种无聊的东西，没废话，俺走人！

**K**：卡通的人物的确十分可爱，动作有板有眼，可惜操作感略显不佳。玩过了最近的波斯王子后，不自觉地自己的品味变得高了许多！本作重在取悦玩家，本人在第一关不小心碰到烛台，结果浑身起火，卡恩左晃右晃扑火的姿势非常搞笑！也许本作的初衷就是仅供消遣，但动作的生涩的确令人遗憾。

**白色亡灵**：野蛮之刃·卡恩（PS2）：乍一看名称还以为是一款暴力游戏，实际进入游戏后才发现完全不是这么回事。游戏中的敌我双方角色都是采用的三头身造型，场景也都是美式风格，各类木桶木箱都可以用剑砍碎，里面可能是宝物，当然也有可能是陷阱。很重要的一点就是：其3D视角恶劣，偶第一次挂掉就是因为没看清路而掉下了悬崖（汗）。

**星尘大海**：大老美总喜欢这样，拿来主义的臭毛病就不知道改改。“马克西莫”的好东西一点没学来，结果搞了一个四不像的垃圾凑数，不知道公司内部是不是经过严格测试评审了，这样的东西也能通过上市赚钱？画面就别说了，系统上也蹩脚的很，连续攻击居然需要横斩纵斩结合才能使出……而且手感生硬的很，对于体验过“马克西莫”的玩家来说，本作只能用一个烂字来评价了……

## 杀手XIII

发售日：2003年12月25日



机种：PS2
厂商：UBI
类型：FPS
媒体：DVD

UBI年度重点宣传的FPS游戏，画面以卡通渲染风格吸引了广大玩家。而游戏实际发售的效果也没有令人失望，整体表现都值得称赞。

**雪人**：刚刚开始玩游戏，手柄就被不知何时来到身后的木头给夺去了，只好干瞪着眼睛看他玩。游戏的画面采用了美式漫画风格，人物的动作还挺流畅的，不过却总是给人一种怪怪的感觉。看着木头操纵着主角一刀一枪地拚得那么来劲儿，自己也禁不住手痒，软硬兼施夺下手柄亲自上阵后，却没几下就被PK了，看来，像我这样没运动神经的人还是靠边站吧！

**K**：我始终觉得这种第一视角设计游戏应该用鼠标玩，但软件商还是不厌其烦地在家用机上发售这种游戏。我玩这款游戏实在是个门外汉，不过风木木同学就不一样了。大夸动画式三维效果使画面更易辨认，玩起来也不容易晕！我倒！算了！捧个场！还好育碧的制作功底还是十分令人钦佩的。赞！

**白色亡灵**：“杀手XIII”是由著名游戏公司Ubi Soft全力打造，并预定多机种推出的FPS大作。游戏画面是典型的美式漫画风格，初上手时有一定难度，不过适应以后就能很快融入游戏。游戏整体风格与时下流行的大多数FPS游戏类似，但是游戏优秀的操作感和流畅的运行使其最终脱颖而出，不过笔者认为，玩FPS游戏的最佳装备还是“鼠标+键盘”来得有感觉。

**星尘大海**：原本PC上的专宠——第一人称射击游戏也在家用机上大行其道了！与光环相比，XIII采用了类似漫画的风格，令人耳目一新，画面干净，发色丰富，角色动作也足够流畅！是一款完成度很高的作品！不过要奉劝各位的是：本作不适合用手柄操作。从这一点上讲，XIII还要好好学学XB的光环。

## 凯恩的遗产·挑战

发售日：2003年12月25日



机种：PS2
厂商：EIDOS
类型：ACT
媒体：DVD

著名动作游戏系列最新作，各方面的强化十分明显，而且整体素质都继承了系列的出色，绝对不会令系列玩家支持者失望。

**雪人**：好不容易做完了《掌机迷》第9期，就拿到了这款游戏，二话没说抢来就玩。跳过无聊的游戏开始画面后，俺又展开了一场杀戮，（上帝啊，请您原谅我这个无知的罪人吧！）游戏的画面和人物造型都不错，其操作时的手感也比较棒，只是主角居然是个会吸人血的家伙，让俺多少有些诧异，不知不觉就过了半夜，明天，俺还要继续的说！

**K**：华丽的背景，冷酷的角色，细腻的动作，血腥的招式。本作的一切都给人留下深刻的印象。编辑们无不称赞该作是PS2不可多得的精品。只是本人正义感极强，本作以反面人物为主角，以嗜血为本性，的确有些诡异。但抛开这些不是理由的理由，本作太强了！吐血推荐！

**白色亡灵**：凯恩的遗产·挑战（PS2）：血腥！这是这款游戏给人的第一印象。主角相貌恐怖，背上扛了一把金蛇剑一样的武器，看起来很酷，谁知用来砍个小喽罗也得费半天劲。游戏中画面做得很不错，但吸血的设定和画面比较血腥，笔者对这一类的游戏一向不感冒，建议大家如果不是太无聊还是不要把时间浪费在这款游戏上面。

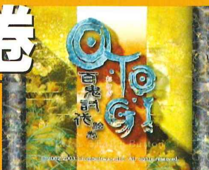
**星尘大海**：在欧美非常有人气的系列最新作，除了在角色方面更加丰富外，游戏在画面上下的功夫也有目共睹。游戏的操作感依旧出色，但由于场景较大，在视点方面有些问题，有时候不容易把握地形。另外，游戏也增添了不少血腥成分。

# 御伽·百鬼讨伐绘卷

## O·TOGI

PLAYSTATION2

| XB | 厂商：FROMSOFT | 发售日：2003.12.25 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |






■文/www.u-soul.com---coohuang、特别感谢：ONYX

## 状态表示



画面右下角外面的大扇子表示体力，里方的小扇子表示巫力，右下角黄色玉石表示生命力，颗数越多表示生命值越大（最大值因人而异，坂田公时拥有6人中最高的生命力-16颗，而锥水贞光却是6人中最低的一9颗）。被攻击首先扣体力，黄色玉石左边的大扇子上出现红血表示体力的损耗值，体力扣完 ，生命力减一颗。在没受到攻击的情况下损耗的体力会自动恢复，生命力恢复则需要在关卡中捡到生命力回复的道具，巫力随时间减少而减少，没有巫力就会慢慢地扣体力，无法使用巫术和特殊技，而且无法站在水面上和高空中，使用巫术会大量消费巫力，可以通过杀怪补充巫力，生命力靠修罗命（打相应的怪物得到或者在振魂之仪中购买）增加，巫力靠杀鬼怪涨灵格（等级---最高为31级）。

## 角色属性

●属性——敌人、灵符等都有属性之分，属性有四种，分为苍龙、白虎、朱雀、玄武，央龙则是无属性。

玄武
/ | \
苍龙-央龙-白虎
\ | /
朱雀

| 敌对属性攻击效果倍增 | 如：苍龙和白虎、玄武和朱雀 |
|---|---|
| 相邻属性攻击效果普通 | 如：玄武和白虎、苍龙和朱雀 |
| 同属性则攻击效果减半 | 如：苍龙和苍龙 |

### Ⓐ 晴明和赖光属性与装备的灵符相同

属性

| 公时 | 朱雀 |
|---|---|
| 纲 | 白虎 |
| 贞光 | 玄武 |
| 季武 | 苍龙 |

装备灵符等级

| 季武 | 叁之式 |
|---|---|
| 赖光，纲，贞光 | 贰之式 |
| 公时 | 壹之式 |
| 晴明 | 贰之式和特有灵符 |

## 再临时(2周目)灵符装备限制解除

■攻击

B：轻攻击、Y：重攻击、X：巫术

■基本攻击

B,BB,BBB,BBBB

Y,BY,BBY,BBBY

X,BX,BBX,BBBX（大巫术）

●按住X 巫术可以 3 段蓄气（颜色变化）提高威力。

L 锁定/解锁定

R 冲刺

R +轻攻击:升龙斩

R +重攻击：角色特有特殊大攻击

■投掷技

——公时和晴明的特有大攻击，捉住敌人时可以吸巫力。

Y：弧线投

B：直线投

■特有招式

●源赖光

R +大攻击：逆上斩

装月光剑：按Y发剑气（被剑气劈中的敌人必死）

●坂田公时

——攻击只有三段

——BBX是大巫术

●渡边纲

剑气波：BBY,BBBY

R+大攻击：牙突刺、

●锥水贞光

——九段攻击

镰投：BBY，BBBBBY

妖鸟：BBBY，BBBBBBBY

大巫术：BBBBX，BBBBBBBBX

瞬移：近距离锁定，冲刺会飞到敌人的背后。

R+大攻击：大攻击强化版

●卜部季武

R+小攻击：飞轮升龙杀

R+大攻击：飞轮平飞杀

●安倍晴明

——只有三段攻击

——其中BY不是投掷技结束，可以用来打坏东西。

二段大巫术：BBXX

■跳跃

公时：一段跳

赖光，纲：两段跳

贞光，晴明：两段跳，然后接小攻击或冲刺又可继续两段跳。

季武：段数不受限制

无限跳：是指不断使用升龙斩，受巫力限制。

用普通攻击，体力上升，多用巫术，智力上升多，用R键，敏捷上升，多被打，耐力上升 以上能力可以到“振魂之仪”随意强化。

## 故事模式关卡攻略

本作和前作相比有一些变化，如前作的“形代救济率”，本作变更为“言灵救济率”、另外，因为本作初期设定里的“自动注目—AUTO LOCK-ON（即自动锁定）”功能给大家代来一定的不便，这里建议大家在进行游戏前把自动锁定这项设定关掉，方法是选“OPTION”选项然后“GAME SETTING”最后在第三项中把“AUTO LOCK-ON”这项关掉（即变为蓝色）

### 1.眠之场



——本关要点：初始关卡无难点。

——言灵救济要点：本关不存在隐避或较为难找的言灵。

——通关条件：全歼敌人。

### 2.灵宝院

——本关要点：注意“白银人”发出的光球，效果为封印，封印后无法使用巫术及前冲动作。

——注意有时最后一个白银人会躲在本关一开始的地下道里。

——言灵救济要点：本关较为难找的言灵只有一个，在本关最大的那棵树外露的一个根须处。

——通关条件：全歼“白银人”。

## 3.水阴之里

——本关要点：注意“焰蜘蛛”频死时会自爆，杀伤效果很大。
——言灵救济要点：本关较为难找的言灵在本关地图右面的瀑布处有块石头，击碎后可得到。
——通关条件：全歼6只“焰蜘蛛”。

## 4.千广御堂

——本关要点：注意“白银人”的附体变身功击，尤其是一开始的两个“大槌广”。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：全歼“白银人”。

## 5.魂缚之石牢

——本关要点：本关无难点。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：到石牢最深处，打碎拴着石柱的6根铁链后，去主动攻击“石鬼”，等待石柱升到最高处即可。
——获得物品：瑞光之玉带。

## 6.霞之溪谷

——本关要点：本关建议使用行动敏捷的人物（推荐人物：卜部季武）来通过，利用重斩键（Y键）准确的对每艘船中央的圆形物进行攻击，每艘只需一下即可，对于3艘较大的船，多攻击圆形物几次便可，本关动作利索的话可以不费一丝血通关。
——言灵救济要点：本关言灵只藏在两边的枫叶树和一开始的木桥里。
——通关条件：全歼敌船。

## 7.火焰之祀场

——本关要点：注意“焰蜘蛛”频死时会自爆。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：破坏全部“土蜘蛛之卵”。

## 8.白虎殿

——本关要点：注意“平将门”的连续技功击和雷光球，本关建议使用攻击力较强的“坂田公时”，利用B键攻击，很快就能将其KO。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵，多在四周的围墙中。
——通关条件：击败“平将门”。

## 9.莲华之池




——本关要点：本关很像前作中“八歧大蛇那关”，也像那一关一样注意在逃跑追逐时，不要让“汰地唐”撞到，只要一直前冲即可，和“汰地唐”对决时注意它的跳跃攻击和撞击，建议使用渡边纲来 完成本关。
——言灵救济要点：本关较为隐避的言灵在墙壁的一处斜坡上的一块岩石中。
——通关条件：击败“汰地唐”。

## 10.鬼喏之松



——本关要点：一定要注意“蛊毒”这种敌人，不要让它冲破结界。
——言灵救济要点：本关的言灵在树木或岩石中。
——通关条件：阻止“蛊毒”冲破结界。

## 11.底津国

——本关要点：本关一开始先找到4个“巫术士之亡骸”然后逐一破坏掉，见到“汰地唐”后一定要先把“结界之要”（汰地唐周围的绿色水晶物）全部破坏掉后才能对其进行攻击，锁定头部后，按几下重砍键就可将其KO。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：破坏全部“结界之要”后，打败BOSS“汰地唐”。

## 12.封珠院

——本关要点：本关无难点。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵，言灵多在灯笼中，其中一个容易被忽略，就是在拿白珠那个房间四周墙壁上的灯笼中有一个。
——通关条件：得到“白珠”后，原路返回起始房间。

## 13.红莲之都



——本关要点：本关先利用飘浮在空中具有自爆功能的那种敌人，比如：蛊毒，利用它们的自爆撞击逐一将4个巨大的漂在空中的“结界楔”破坏掉。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：破坏4个巨大的漂在空中的“结界楔”。

## 14.奈落之渊

——本关要点：建议一开始就先扫清敌人，然后再让“半身”移动(如果不把有亮光的石柱灯破坏掉的话，半身会一直停在石柱灯旁)。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：保护赖光的“半身”顺利到达深殿指定位置。

## 15.樱花之舞参道

——本关要点：本关建议装备灵符“苍龙”（不管几式，均可），和“朱月童子”交锋时，锁定后，狂按巫术键（X键）很快能将其KO。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：打败“朱月童子”。

## 16.幽明之深渊

——本关要点：注意阴妖和阳妖的攻击，一定要和它们拉开距离。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：解放“二匹之番人”，然后到它门中间地面上黄色的现世通路。

## 17.骸之槛

——本关要点：本关最后部分与平将门决战时一定要注意不要被其在隧道深处发出的蓝电球击中(把它攻击你的电球用B或Y打回去2次就可以KO BOSS）。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：打败“平将门”，救出同伴卜部季武。

## 18.妖树之塔

——本关要点：本关注意不要被从妖树处发出的蓝电球。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：破坏全部“妖树”，救出同伴渡边纲。

## 19.水佛参道



——本关要点：本关建议装备咒具“破冷之打乐”和灵符“凤凰”（不管几式，均可），和“水守蛇”交锋时，锁定后，狂按巫术键(X键)很快能将其KO。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：打败“水守蛇”救出同伴坂田公时。

## 20.天涯之海

——本关要点：本关到了最后的“白银人之大船”后注意抓紧时间迅速将其破坏（有时间限制）。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵，都在船中。
——通关条件:破坏2艘大船后,将会出现“白银人之大船”,尽快摧毁它。

## 21.无音之里

——本关要点：本关注意尽量不要破坏石化的村民石像,因为破坏后会有黑色的怨念飞出,被怨念碰到是很减巫力的。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：消灭村内全部敌人。

## 22.虫哭之湖

——本关要点：通过本关有两种方法，第一种是和两条大虫进行周旋，经过一段时间的周旋后，出现剧情,晴明帮你把两只大虫干掉；第二种是使用攻击力较强的人物来干掉两只大虫，这里建议使用坂田公时装备物攻较强的装备来灭掉两条大虫。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：消灭“阿蛇罗”和“九蛇罗”或等待剧情发展，让晴明帮你消灭。

## 23.御灵之通路

——本关要点：尽量不要被阴阳二妖攻击到你。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：将阴阳二妖引到“虚之妖鬼门”(即关卡的最深处),先把门2边的石像摧毁,这时“虚之妖鬼门”将会打开,然后用重攻击把它们打入入门内。注意:将二妖其中一个打入门内后,要尽快把另一个也打进来。间隔太久的话,打入的那个会从门里逃出来。
——另一个通关条件是：选源赖光打倒“阴妖”和“阳妖”。注意：只能选源赖光，其它角色是打不死阴阳二妖的。

## 24.人外之都

——本关要点：注意一开始“弓术朱月童子”的封印和白炎攻机，到了和大量的“骸人”交锋时，注意尽量不要靠近中间水潭，那里有很多怨念。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：通关条件：先消灭“弓术朱月童子”后，然后把出现的大批“骸人”全部消灭。

## 25.常音之渊

——本关要点：将几个熄灭的石灯点亮,这样才能看清芦屋道满的行动方式,公平交战。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵。
——通关条件：消灭“芦屋道满”。

## 26.天之縻

——本关要点：本关只要锁定后用B键的轻攻击把晴明逼入一个死角内连续打击，很快能将其KO（如果你已经有了游戏中最强咒具－－紫怨之灯火，打这一关就非常简单、一出来锁定安倍晴明，前冲2次，一个轻攻击就能秒杀BOSS ^_^一个字：爽）。
——言灵救济要点：本关无较为隐避的言灵，注意本关场景中出现的所有竹子都没有言灵。
——通关条件：击败“安倍晴明”。

## 27.月之御座

——本关要点：如果使用的是非源赖光人物，本关就只要锁定“九尾狐”后前冲，到它的头部攻击，如果是用坂田之类攻击力较强的人物，很快能将其KO；使用源赖光才能进入真正的最终关，而你如果使用源赖光来冲本关的话，你就会发现“九尾狐”的真正实力，尤其是它用九条尾狐把自己包住后发出的那一束蓝色的雷电，攻击力超强，所以强化源赖光的各项能力是很有必要的，祸魂都加给他吧，装备咒具“月石之刃”，其它的装上你认为各项能力最好的祭器，最后的决战了！冲啊！
——言灵救济要点：本关初始言灵救济率为100%。
——通关条件：击败“九尾狐”。

## 28.杀生石

——本关要点：找到杀生石最后的中心石柱后，把它破坏掉即可，本关注意一定要手稳，按好按准每一个键位，如果很稳的话，你会发现这关非常轻松，反之就会手忙脚乱。
——言灵救济要点：本关初始言灵救济率为100%。
——通关条件：在“杀生石”降落到地面前将其破坏掉。

■关于游戏的结局：游戏有good ending和 bad ending 2种不同的结局。

■得到 good ending的条件： 选源赖光先去天之縻打败安倍晴明，然后再去月之御座打九尾狐。消灭九尾狐后， 会多出一关杀生石。九尾狐被打败后和月之御座化身成杀生石， 从天空俯冲落地面京都势要和朝庭来个同归于尽，赖光看到这一情景毫不犹豫直接飞向杀生石。这关只要于限定时间内将面前的大石全部击碎，等露出九尾狐石心，向它连击三次就可以将之击破顺利过关进入good ending CG动画。任务完成后，晴明让赖光再度沉睡，埋剑于樱树下。游戏主题曲全首开始播放,歌曲结束后会见到樱花树盛开。好美！可惜这么美（好）的游戏也到了谢幕的时间…让我们向创造这个完美游戏的制作者致敬！存档后进入游戏，游戏主画面新增“再临”一项。如果用四天王去打（消灭）九尾狐，将会得到 bad ending，结局是安倍晴明杀死九尾狐而其它什么都没有，制作人名单出现但没有背景音乐一看就给人一种不完美的感觉，而且游戏主画面连“再临”这一选项也没有。

## "百鬼讨伐之地"模式攻略

### 1、九十九鸟居
——推荐人物：渡边纲
——本关要点：只要一直按住方向键的前（上）和前冲键(右扳机R)，然后冲到鸟居按重砍，就可以逐一破坏，如此反复
——通关条件：3分钟内破坏99个鸟居

### 2、妖涌洞
——推荐人物：渡边纲
——本关要点：一开始就前冲，冲到最后的洞穴内跳起连按B键攻击敌人，一会就会聚集来一大群敌人，如此反复，消灭敌人100体后原路返回一开始的鸟居内，注意最后的几个"大槌广"尽量不要与其交锋
——通关条件：去蜘蛛洞灭一百只妖鬼再回原出发点

### 3、祸津壁
——推荐人物：卜部季武
——本关要点：使用卜部季武的重攻击可轻松搞定本关
——通关条件：三分钟内打烂40个石牌

### 4、神水鸟居
——推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
——本关要点：注意最后有个鸟居会上下移动，冲过它时一定要掌握好时机，不要被其带进水中（注意：掉入水中就会GAME OVER）
——通关条件：三分钟内通过30个鸟居

### 5、桥合战
——推荐人物：所有人物均可
——本关要点：本关无难点
——通关条件：阻止敌人冲破桥（挡住妖鬼50轮的攻击即讨伐妖鬼数达到50）

### 6、御灵取
——推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
——本关要点：本关无难点
——通关条件：三分钟内获得加巫力的分数7000

### 7、草打
——推荐人物：安倍晴明，坂田公时
——本关要点：利用Y键把敌人举起后，向地面上的草投去，如此反复、装备灵符-金蜘蛛也能将地面上的草烧掉
——通关条件：把地面上的草打掉5格以上

### 8、白银逃散
——推荐人物：安倍晴明
——本关要点：利用灵符"六合"可轻松将敌人逐一灭掉
——通关条件：3分30秒内灭10个"白银人"

### 9、舟打
——推荐人物：安倍晴明
——本关要点：利用Y键把敌人举起后，向水面上的船投去，一定要对准和掌握好时机
——通关条件：利用（投掷）桥上的怪物，把船上面的敌人击落，击落数达到20个

### 10、笼殿上
——推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
——本关要点：本关有一定难度，一开始很容易，到了最后会涌出大量的敌人攻击你，一定不要慌张和手忙脚乱。过了大概40秒后最好是锁定一个敌人，这样就能看清敌人的行动方式，以采取相应的躲避措施。
——通关条件：坚持1分30秒不被击中

### 11、射返台
——推荐人物：卜部季武
——本关要点：本关只要一直利用卜部季武的轻攻击来反弹敌人的各种攻击即可
——通关条件：反弹敌人攻击30个以上

### 12、异世送
——推荐人物：坂田公时
——本关要点：利用Y键把敌人举起后投入进"虚之妖鬼门"，如此反复，注意动作尽量快和准
——通关条件：送15体以上的敌人"回家"（打回门里去）

### 13、箱当
——推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
——本关要点：本关建议在玩之前准备好一张纸和一枝笔，把每次提示你空出来的箱子位置用数字的形式记下来（4行5列），然后逐一破坏即可
——通关条件：按提示完美破坏箱子阵3次

### 14、疾驱
——推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
——本关要点：本关无难点
——通关条件：限时2分30秒内，到达最深处的鸟居后原路折返

### 15、朱箱之深殿
——推荐人物：源赖光
——本关要点：本关无难点
——通关条件：限定2分钟内，破坏30个朱箱

### 16、阴妖送
——推荐人物：坂田公时
——本关要点：利用Y键把"阴妖"举起后投出，如此反复，一直投入进"虚之妖鬼门"，注意方向的准确性
——通关条件：30次内送"阴妖""回家"（打回门里去）

（※第17（千鬼讨伐）要把前面的16关全部通过才会出现，17关通过后会出现这个模式最终关一第18关（名月））

### 17、千鬼讨伐
——推荐人物：渡边纲
——本关要点：利用渡边纲的B，B，Y，Y的连续技很快能灭敌1000体
——通关条件：灭敌1000体（注意：此战中巫力不会回复）

### 18、名月
——推荐人物：渡边纲
——本关要点：装备灵符"苍龙"（壹之式）作为辅助干扰用，只要"酒吞童子"离近后做攻击姿态，马上按巫术键（B键）发动苍龙攻击他，这时他会马上防御，你需要做的就是马上追上前去利用渡边纲的B,B,Y,Y的连续技攻击他，如此反复，应该能满血过关
——通关条件：击败"酒吞童子"

# 全装备获得方法及功能解说

## A 祭器

### ■源赖光用

| 神雉之剑 | |
|---|---|
| 获得条件 | 第14关《奈落之渊》用源赖光通关 |
| 星切之剑 | |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）第17关《千鬼讨伐》通关 |
| 月之霞（也就是前作的最终祭器“月光剑”） | |
| 获得条件 | 在商店的“振魂之仪”内花317000个祸魂购买 |

### ■坂田公时用

| 火焰之斧 | |
|---|---|
| 获得条件 | 第8关《白虎殿》用坂田公时通关 |
| 焰鬼之斧 | |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）第12关《异世送》通关 |

### ■渡边纲用

| 雷祀 | |
|---|---|
| 获得条件 | 第9关《莲华之池》用渡边纲通关 |
| 天破 | |
| 获得条件 | 第22关《虫哭之湖》击败“九蛇罗”和“阿蛇罗” |

### ■锥水贞光用

| 哭之华 | |
|---|---|
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）第4关《神水鸟居》通关 |
| 浮之羽 | |
| 获得条件 | 第20关《天涯之海》2分30秒内通关 |

### ■卜部季武用

| 八眼宝轮 | |
|---|---|
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）第7关《草打》通关 |
| 流星天命轮 | |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）第13关《箱当》通关 |

### ■安倍晴明用

| 双龙扇 | |
|---|---|
| 获得条件 | 第13关《红莲之都》用安倍晴明通关 |
| 月光扇 | |
| （同为月光系隐藏武器，但作用远逊于月光剑。主要作用是安倍晴明的巫术攻击力增大） | |
| 获得条件 | 前26关全部言灵救济率为100%，以及全部26关的清净度为“净化”程度 |

## B 咒具（全部30个）

| 招魂之像 | |
|---|---|
| 作用 | 打倒敌人时获得更多的魂魄（exp，经验值） |
| 获得条件 | 第25关《常音之渊》地图中最深处石洞里有很多小蜘蛛，打死其中一只小蜘蛛 |




| 瑞光之玉带 | |
|---|---|
| 作用 | 物防和巫防上升 |
| 获得条件 | 第5关《魂缚之石牢》本关中一处有两个“骸人”旁边的木门中，把门打碎即可 |
| 鬼神之针 | |
| 作用 | 物攻大升，物防和巫防减半，使用巫术的能力丧失 |
| 获得条件 | 第6关《霞之溪谷》2分30秒以内通关（建议装鬼角宝印，用巫术打前2艘大船，和最后的大船，就不会被结界弹出去） |
| 反魂镜 | |
| 作用 | 频死时加护作用出现，物攻、物防、巫攻、巫防上升 |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）第5关《桥合战》通关 |
| 玉滴杯 | |
| 作用 | 打倒敌人时获得更多的祸魂（钱） |
| 获得条件 | 第12关《封珠院》返回路上有一处有很多水晶椎体可以打碎，在这个房间内，高处有扇可以打坏的暗门（原先没有），在里面 |
| 诛鬼之经文 | |
| 作用 | 灵格等级（人物等级）越高，物攻和巫攻就越强 |
| 获得条件 | 第4关《千佛御堂》入口处门的上方 |
| 妖呼之独钴 | |
| 作用 | 除去攻击的击飞效果（重攻击的击飞效果无效） |
| 获得条件 | 第17关《骸之槛》用坂田公时通关 |
| 巫息笛 | |
| 作用 | 巫攻得到一定程度的提升 |
| 第关 | 第20关《天涯之海》最后的“白银人之大船”顶上的中间位置 |
| 紫怨之灯火 | |
| 作用 | 敌我双方都会被一击毙命 |
| 获得条件 | 第23关《御灵之通路》打倒“阴妖”和“阳妖”（只有源赖光可以击败二妖，如果装备了月光剑，战斗将会很轻松。打败2妖后可得到4万多经验值和4万祸魂，这一关是游戏中快速升级和赚钱的好地方） |
| 虫忌之香 | |
| 作用 | 对土蜘蛛系敌人物攻和巫攻力提升 |
| 获得条件 | 第3关《水阴之里》用渡边纲通关 |
| 光阴之红 | |
| 作用 | 对白银人系敌人物攻和巫攻力提升 |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）第1关《九十九鸟居》通关 |
| 月石之刃 | |
| 作用 | 对九尾狐系敌人物攻和巫攻力提升 |
| 获得条件 | 第15关《樱花之舞参道》本关开始转身后面的建筑物里 |
| 般若虫 | |
| 作用 | 装备后各项能力大幅下降 |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）—第16关《阴妖送》通关 |
| 风华之车 | |
| 作用 | 轻攻击（按b键）增加重攻击的击飞效果 |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）—第9关《船打》通关 |
| 水阴之独乐 | |
| 作用 | 生命力回复速度增加 |
| 获得条件 | 第3关《水阴之里》用锥水贞光通关 |
| 灵骨封 | |
| 作用 | 按住x键蓄气以发动强力巫术时速度加快 |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）—第10关《笼殿上》通关 |
| 魂食之瓢 | |
| 作用 | 通过燃烧巫力，大幅度提高攻击力 |
| 获得条件 | 第5关《魂缚之石牢》连击闪数3000以上 |

推荐选用渡边纲，但记得一定要让他装备般若虫降低自身的攻击力！

用轻轻重重（BBYY）这个连续技——大范围加上攻击力低，很容易就能连3000下，惟一要小心就是不要让敌人打到你，因为防御也低，一下就会挂掉。

还有个更容易使连击闪数达到3000以上的方法：选用角色装备鹤1式，看准时机攻击小怪，小怪受到攻击不会减血，因为都是白虎属性，但闪数加得很快，只要连续点X键，非常轻松就能达成连击闪数3000以上。

## C 下面咒具均为在商店内可购买到

| 白蛇之首饰 | |
|---|---|
| 作用 | 敌人的炎攻击无效，增加少量物防 |
| 班之数珠 | |
| 作用 | 消费巫力减少，击倒敌人后恢复部分巫力 |
| 仙珠之腕轮 | |
| 作用 | 物攻增加 |
| 鬼食之铃 | |
| 作用 | 敌人所有状态变化攻击无效（如：赤炎，白炎……） |
| 百舌羽 | |
| 作用 | 飞翔能力上升（跳跃和前冲动作更远） |
| 流玉之器 | |
| 作用 | 巫力耗尽后还可站在水面上前行 |
| 鬼角之宝印 | |
| 作用 | 轻攻击（b键）的伤害程度提升（可以破坏物体） |
| 黄金之虫珠 | |
| 作用 | 物防大幅提升 |
| 言灵之扇子 | |
| 作用 | 巫防大幅提升 |
| 黄泉津节 | |
| 作用 | 敌人的封印攻击无效 |
| 绿青之迎镜 | |
| 作用 | 巫力回复速度加快 |
| 破冷之打乐 | |
| 作用 | 敌人的冻结攻击无效 |
| 千里之矢 | |
| 作用 | 锁定（左扳机键）范围增大 |

## D 灵符（其它没有列出的灵符均在商店内购买获得）

| 青岚 | |
|---|---|
| 作用 | 召唤疾风，附加吹开鬼怪效果，霸道的护身法术，使用后可直接冲撞敌人，加上消耗巫力不多，是打高闪击数和鬼海战时最佳巫术。 |
| 获得条件 | 第9关《莲华之池》被石头封住石洞里，把外面的小蜘蛛杀完洞就会打开 |
| 苍龙 | |
| 作用 | 召唤苍龙，附加自动跟踪能力 |
| 凤凰 | |
| 作用 | 召唤朱雀，长距离直线攻击，附加赤炎伤害 |
| 凤凰（贰之式） | |
| 获得条件 | 第16关《幽明之深渊》关内某处，很明显 |
| 金蜘蛛 | |
| 作用 | 炙热蛛丝雨，大范围视觉系强力攻击法术，附加赤炎伤害 |
| 获得条件 | 第11关《底津国》瀑布后面 |
| 鹤 | |
| 作用 | 召唤神雷 |
| 鹤（贰之式） | |
| 获得条件 | 第12关《封珠院》一个房间里，很明显 |
| 鹤（叁之式） | |
| 获得条件 | 第17关《骸之槛》的最后部分，关着同伴卜部季武的那个房间里，其中一个挂在墙上的骷髅骨架背后高处 |
| 蝴蝶 | |
| 作用 | 召唤蝴蝶，附加蝴蝶留空效果 |
| 蝴蝶（壹之式） | |
| 获得条件 | 第3关《水阴之里》关内的水晶簇内蝴蝶（叁之式） |
| 获得条件 | 第19关《水佛参道》最后和boss“水守蛇”对决时，在它身下的木台底下 |
| 冻牙 | |
| 作用 | 召唤冰狼，地面奔行，附加冰冻效果 |
| 获得条件 | （百鬼讨伐模式）—第8关《白银逃散》通关 |

## E 装束（选完场景再在选人物讨伐的时候按Y键变换不同的服装）

| 源赖光 | |
|---|---|
| 贰之式 | 第26关《天之麓》用源赖光通关 |
| 叁之式 | （百鬼讨伐模式）—第18关《名月》用源赖光通关 |
| 坂田公时 | |
| 贰之式 | 第7关《火焰之祀场》3分30秒以内通关（推荐使用卜部季武通过这一关，因为他重斩攻击范围是6个人中最广的 ） |
| 叁之式 | 妖鬼讨伐数总数在3000以上 |
| 渡边纲 | |
| 贰之式 | 第11关《底津国》用渡边纲通关 |
| 叁之式 | （百鬼讨伐模式）—第18关《名月》装备咒具“般若虫”通关（建议使用源赖光装备“月光剑”通关） |
| 锥水贞光 | |
| 贰之式 | 第21关《无音之里》用锥水贞光通关 |
| 叁之式 | 各关连击数总和在5000闪以上 |
| 卜部季武 | |
| 贰之式 | （百鬼讨伐模式）—第15关《朱稻之深殿》通关 |
| 叁之式 | 游戏中完成200个以上的关卡（个人认为这是本游戏中最难拿到的装束，在再修祠去修炼吧。推荐玩家们装备紫怨之灯火这个咒具去打第26关——天之麋。这一关就只有一个BOSS安倍晴明，装备紫怨之灯火后一般在10秒内就能KO他，过关后你可以得到足够多的EXP和钱！这一关也是快速赚钱和升级的好地方） |
| 安倍晴明 | |
| 贰之式 | 第26关《天之麓》用安倍晴明通关 |
| 叁之式 | 前26关清净度全部为“净化”程度 |

御伽这个词是神话的意思，本游戏确实为大家呈现了一个精彩纷呈的神话世界，游戏为了衬托虚幻、神化的气氛在画面加上"NOISE"效果，给人一种虚无缥缈的感觉，游戏中出色的光影效果、华丽的特效、特有的破坏爽快感、诡异的音乐等这些方面的表现绝对是所有已出游戏中最棒的。

**一点心得**：当你锁定一个敌人后，按R键冲刺，这样冲刺的距离比没锁定敌人时要远很多，这一点一定要记住。尤其在BOSS战中，效果显著。

**角色升级最快的关卡**："百鬼讨伐之地"模式攻略最后一关（18关）名月，建议所选角色装备紫怨之灯火，一出来锁定BOSS酒吞童子，向前冲刺，接近他时一个轻攻击，一般来说都可以秒杀他。

**赚钱最多的关卡**：第23关御灵之通路。务必选源赖光装备月光剑和紫怨之灯火，快速打倒阴阳二妖后可得到4万多经验值和4万祸魂。

**达到游戏中最高连击数9999闪的方法**：在2周目（通关一次后“再临”）的第5关魂缚之石牢选坂田公时装备灵符-“青岚”。在关卡最深处有石柱的地方，使用巫术“青岚”。由于公时的巫攻超低，所以对敌人伤害特别小（几乎不减敌人的血），只要站在一个地方不动把敌人引过来就可以了，但是、不要忘了7秒左右按一次x键，让巫术效果维持。照这个方法，过关后一般都能达到9999闪。

**需注意的一点**：游戏中祸魂（金钱）的最大值是999999，角色灵格（等级）最高为31级（显示为MAX）当你所选角色达到最高等级又拥有的祸魂最大值后，再通过一个关卡，得到祸魂和EXP都将为0。





# 次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷




一套三册，网罗2003年掌机软硬件及周边外设。精华攻略，别册为国内汉化游戏及掌机秘技大全

## 标准掌机典藏·2003

■定价20.00元　　2月初 出版




全新内容高品质制作。樱大战三折扇，樱战玩偶等珍贵收藏品，特制豪华外包装盒。

## 花组浪漫夜DVD

■定价25.80元(含挂号费)　　2月初 出版




大人气偶像哆拉A梦权威收藏。之多，之精，之奇令人叹为观止。清新可爱，纯美享受。

## 收藏哆拉A梦

■定价22.00元　　已出版




再突破，第四版！国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高。

## 动感新势力 金版MTV第四刷

■定价9.80元(双光盘)　　已出版




假货爆光特大号，掌机游戏中的反面角色，铁臂阿童木、洛克人EXE4红日·蓝月、007得与失、指环王等攻略研究。

## 掌机迷(9)

■开心价：10.00元　　1月15日 出版




名侦探柯南剧场版剧情、主题歌全面回顾。最新作银翼的奇术师预告片。附相关主题歌曲CD年初最新动画大放送。

## 动感新势力12

■定价8.80元(双光盘)　　1月底 出版

## 电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10(已售完)　A04 红宝石MTV
A02 樱大战　A05 超时空要塞
A03 恶魔与天使　A06 动漫电玩金曲集
B01 樱大战2　B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲(已售完)　B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2(已售完)　B06 任天堂全明星交响曲
C01 吉卜力动画主题曲　C04 KONAMI游戏金曲集
C02 动漫歌曲精选集　C05 街霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐　C06 王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

| | |
|---|---|
| 花组浪漫夜DVD(含挂号费) | 25.80元 |
| SNK的历史DVD(含挂号费) | 25.80元 |
| 铁血街头DVD(含挂号费) | 25.80元 |

## 电玩新势力DVD

第1、3、4辑　每本10.00元　(第2辑已售完)

## 动感新势力

2003年第2期单光盘　6.80元
第3、6(极少量)、10期(第二刷)　8.80元

## 掌机迷

第2、3、4、5、6、7、8　10.00元

## 电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24、25、26、27期双光盘8.80元。其余各期已售完。

| | |
|---|---|
| 收藏哆啦A梦 | 22.00元 |
| 游戏的设计与开发(第二刷) | 50.00元 |
| 标准掌机典藏.2003 | 20.00元 |

## 电子游戏软件

2003年3、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD) 18期、19期(史克威尔经典音乐CD)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史CD) 24期 2004年第1、2、3、4期　9.80元

## 游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。
2003年新游戏批评19辑(年底出版)　6.50元

| | |
|---|---|
| 动感新势力金版MTV(第四刷) | 9.80元 |
| 樱大战典藏纪念(极少量) | 15.00元 |
| 电玩新势力红宝石MTV | 8.80元 |

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取



次世代传媒联盟　电玩新势力特别版　樱大战典藏纪念 DVD

# ~花组浪漫夜~

永恒经典

## 全新内容全新演绎再感动！
## 高品质画面音质强烈震撼！

A盘：花组圣诞公演上／神崎瑾引退幕后／黎明之花制作花絮

B盘：花组圣诞公演下／黎明之花特典介绍／樱花大战历代预告收藏

特殊功能：Dolby Digital(AC3)对应、双语言、可切换中文字幕／活动菜单

**专用** 次世代超高档光盘盒

樱花大战 典藏DVD 花组浪漫夜

**特制** 樱大战精美折扇

**浪漫** 樱大战写真迷你海报

**精致** 玩偶随机获取一款

附带DIY钥匙扣组件！

真宫寺·樱

**珍藏** 花组签名版光盘面

神崎瑾

**定价：23.80元**

（邮购另加挂号费2元）

**1月31日** 全国发售

限量发行，邮购从速

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

春节快乐小心火烛

天下玩家 笑谈人生 家长会

# 闯关族的家

绝杀支持任天堂的问题人物机密邮箱 game@gameach.com 问题编辑/风林

NINTENDO

您看看，您看看，一眨嘛眼就过了春节。木头还在为了春节前的最后一期奋斗中，现在的时间是晚上6:10，打开了北京交通广播，一边听着主持人扯贫，一边在MAC上敲打着也足够扯贫的文字来撑足页面。我容易嘛我！算了，不扯这些了，下期将是《电软》合刊，内容都是我们精心策划的，相信足够精彩。但最重要的，不得不提的就是赠送超级精美的多罗玩偶（提起来木头就一个人蹲在墙角抹眼泪儿，自己的收藏被大卸八块供厂家研究……晕），因此，下期杂志我要听到谁说不喜欢那个玩偶……我真不客气了我……

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 NinClub.com

电软招牌大菜的可怖绝杀




其实早就盘算着给闯家换换新装了，只是最近一直没有腾出工夫来……不知道下期合刊是不是能借势改一下，给大家带来点新感觉，毕竟这个页面沉淀了太多忒零零叁的哀乐喜怒，是该做一个句点，从新开始了。那就争取下期吧！另外，下期合刊我们给广大读者准备了非常精彩的内容，希望广大读者能够喜欢，累点……就累吧……

## 给索尼中国上课

近日从网上看到日本一家报纸关于PS2在中国销售不力的报道。文章分析了PS2目前面临的三个问题：销售渠道、价格过高及市场定位。解决的办法就是"面对中国市场要坚持中国特色，经验主义老一套是行不通的"。

索尼大陆PS2的第一战可以说是以惨败告终。其表现特征并不仅仅是销售数量出人意料的低，而是准备工作一团糟。对上述的三个问题，即销售渠道的选择、定价、市场定位都缺乏周密而科学的调查分析，或错误的决策判断。战略上的错误必然导致市场运作的偏离和混乱。

风林非常想知道，索尼中国公司找了多少了解中国游戏业的媒体和软件商了解过中国市场的现状和发展策略？找过多少人调查咨询过PS2的定价？反正没找过叶伟，也没找过风林（笑）。

应该是一群自以为是的日本人和海龟在那里闭门造车，运筹帷幄出来的。如果有调查，那结果也是他们预定好的。如果没有调查，那就像索尼老祖盛田昭夫说的"我从来不相信市场调查"。类似的还有山内溥。但那一方面因为他们是天才，另一方面他们在日本摸爬滚打几十年，身上的伤比你的汗毛还多。

有时间应该给索尼中国讲讲课——关于中国游戏业的。风林不行，至少叶伟没问题。他英文应该比日本人流利的多。

## 2004年2月《电子游戏软件》129/130 合刊




### 随刊精美多罗玩偶大赠送

与去年一样，今年我们同样准备了一份大餐给广大读者。这次除了增加了页码外，随刊附送超级卡瓦易的多罗玩偶。其价值相信就不用木头在这里多嘴了吧，同样大小的卡通玩偶随便一个也要二十元以上呢！更何况是有钱也买不到的可爱多罗呢！

### 还会有其他惊喜？

在内容上，合刊也将立足于业界尖端为大家一展当今游戏的精彩局势；次世代联盟成员集体大亮相，你熟悉或不熟悉的编辑部，劳动最光荣；当期热门游戏攻略鼎力打造，新作一扫而光；更多神秘内容都将给广大读者带来新年惊喜——锁定二月《电软》合刊，送给你我们诚意之作。

**期待已久 二月上旬爆炸上市**
**《标准掌机典藏2003》出动**





卡……卡……瓦……瓦……易……

二月十八日
RMB 19.6

春季合刊

# 杜撰无双 和风林的谈话录 杜撰无双

风林：你好

程硕：你好

风林：先介绍一下你自己吧。

程硕：我叫程硕，西安人，今年上高一，我没有任何一款主机，游戏都是在3元一小时的野店里玩的，我认为有意义的事，都会很认真地去做。

风林：那很好嘛！认真的女人最美丽，认真的男人最帅气（微笑）。

程硕：……（不语）

风林：你好像不是太高兴，怎么了？

程硕：我想除了高兴与不高兴外，应该还有一种叫平静的情绪吧。

风林：嗯……好吧。你说你是很偶然的买到一本《电软》。

程硕：是的。

风林：那你第一次写信是给谁呢？

程硕：我可以不说吗？

风林：当然，那你既然给“家”写信，你说一说“闯关族的家”是一个什么样的地方？

程硕：全国许多玩家给你寄来各种各样的东西。如果要把这些东西分类刊登，一定很不容易，所以风林你建起这个“家”。把玩家们的话都在这里展示。

风林：……（微笑），我也不敢说完全没这回事，但“家”最主要的目的是反映玩家的心声，任何一个玩家，只要有话要说，“家”的门总是向他敞开着的。“家”会把它的心里话告诉所有玩家，就像你一样，你不也是有话要说才给“家”写信的吗？

程硕：是的。

风林：那就把你想说的都说出来吧。

程硕：风林，在我说之前，我可以问你个问题吗？

风林：当然，你问吧！

程硕：你为什么游戏？

风林：……（稍加思索）首先，以我的职业来讲，游戏是我的工作的一部分。其次，游戏并不是像不了解游戏的人说的那样，只会玩物丧志，我从游戏当中学到了许多东西。

程硕：我想知道的是你玩游戏最直接的那个原因。

风林：游戏使我快乐。

程硕：没错，游戏使你快乐，也使我快乐。每个玩家在游戏时都感到快乐。这才是游戏真正的意义，游戏就是为了使人快乐而存在的。获得快乐是我们玩家的权利，没有人能剥夺我们获得快乐的权利！所以，玩家们，请对那些对游戏嗤之以鼻的人们说出：“我要快乐，所以我游戏”。

风林：你在说话的时候，眼神中透出一种异样的光芒。

程硕：是吗（微笑）？

风林：那么我会考虑把这段话登出来的。

程硕：谢谢。我……我还想再补充一句，可以吗？

风林：当然，你说吧。

程硕：我想对所有玩家说，玩的时候，痛痛快快地玩，学习和工作的时候就认认真真地去做，这是一句老生常谈了，但我觉得说得很对，真的很对，这就是全部我要说的了。

风林：非常谢谢你。

程硕：不，很报歉没有给你们提出什么好的建议，只是在这儿说了一通这样的话，什么忙也没帮上。

风林：不，这已经很足够了！

程硕：那么就不打扰你工作了，我先告辞了。

风林：我送送你吧。

程硕：不用了，对了，天气很冷了，戴顶帽子吧，毕竟头上没有天然屏障呀（微笑）！

风林：谢谢，我会的（微笑）。

程硕：那么，再见。

风林：再见。等一下，下期的《电软》你会买吗？下期可就是新年特别版了。

程硕：嗯，我一定买。

风林：那……新年快乐，再见。

程硕：新年快乐，再见。

**程硕走之后……**

星川明人：为什么要登这种莫名其妙的东西，而且还想给他奖？

风林：我们为谁服务？

星川明人：啊！当然……当然是我们的读者了。

风林：不，我们为所有的玩家服务。

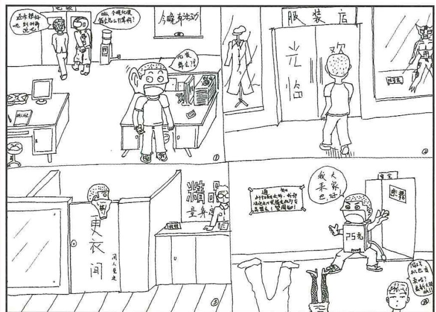
星川明人：嗯……你今天有点儿不太一样。

风林：因为我今天明白了一个道理。

星川明人：哦，是什么？

风林：我认为有意义的事，就一定会认真去做。

**这些对话完全出自西安的程硕读者一人之手，木头深受感动。这些“对谈”虽然不是出自木头之口，但从中更加深入地理解了程读者所要表达的想法，木头做主送签名杂志一本，多谢支持。**




# 改变应该有一点

这些日子，你变了。从前，你该是个热爱电玩的人吧！但如今，电玩好像只是你的工作，你没有了当日那种对电玩的热情，为什么对GAME都只是冷眼相看，我很明白你。因为，此时此刻的我也是这样。

上年中考的那段时间，我遇见了生命中第一位女神，在追求她的过程中，我发现自己只是一块垃圾。从前在我心中电玩是头等大事。因为，只有电玩能令我得到快乐。直到认识了她，才发现一直沉迷于电玩，学习成绩不如她，体育不如她，只会用电玩带来的快乐麻醉自己，逃避现实的我根本没资格爱她，更谈不上带给她幸福。今日的“浪子回头”令我知道，原来电玩令我失去了那么多！可是为时已晚。

生活中的乐趣有很多，我们在热爱电玩的同时不该忽略其他的事物、感情。

—— 广州　杨浩川

其实并不曾失去什么，只不过是自己没有把握住而已。不必把自己错过的归咎于游戏，那不是游戏的错。生活中的乐趣的确有很多，游戏是一种选择，而我的工作也是一个选择。我选择了我热爱的，那就不会是错的。改变应该有，但这次改变应该是给自己一个可以把握更多拥有更多的机会。而不是把曾经拥有的放弃，在失去和追求之间尽量找一个自己能接受的选择吧！

# 闯家自有人情在，如果你无法体味这里的冷暖，那说明：你该给我来信了....

这次写信给你，既不是提问发言，也不是感慨叙旧，主要是我一好友近日从新西兰留学回来过年，特意带了几张从那里拍摄的游戏专卖店的照片，我想有必要寄给你们。希望风兄能在“家”中刊登，让国内的广大玩友见识，仅此而已，无卖弄嫌疑（笑）。据友人介绍，几张照片出自同一家店（中央公园？），店址位于新西兰小城奥克兰（友人：不是小城），主机还是PS2卖的最好（正常），以美版游戏居多（友人：废话），可惜软件速度跟不上，许多新游戏在国内玩家已通关N遍后，那里还没到货（我倒），NGC软件更惨，多数还要定货，我想大概新西兰是小国家，小市场，日本人不重视吧（笑）。以上是简单情况，如有说错，还望在新西兰的各位玩友包涵。

—— 南京 邵玩家（友人：王冠磊）



## 女玩家，好久不见!!
## 有话说，尽管留言!!

我乃《电软》忠实饭斯，支持贵刊已6年了。这算是我写给家里的第二封信。

我想，木木那么聪明的帅G，一定通过字迹猜到了我是一个MM吧。呵呵，我叫丁伊，刚满16岁，属于儿童型号的女孩儿。由于我成天打电玩，讨厌课本，患上了“厌学证”！木木快救我，给我赶走老师呀！其实呢，我也知道，小女生要以学业为主，因为我会努力学习，用心玩游戏的！

我从3岁便由FC开始了这一生的GAME革命。我随游戏长大，游戏随科技成熟。从我幼时到现在我先后玩到了FC、MD、GB、PS、DC、PS2、NGC、GBASP。哦，还忘了SS。我曾有机会玩到XBOX上的《生或死沙滩极限排球》，但由于只玩过一两次，谈不上玩过XBOX。

我最喜欢血腥、恐怖、暴力的AVG，PS2是我每周打死也要玩的主机。对于PC我可以控制自己不玩一个月，但对于TV游戏我是毫无抵抗能力的。我非常喜欢《零》系列。当《零》出炉时我就为它着迷了，而得知《零》有续作我更是HAPPY得不得了！好不容易把《零·红蝶》苦盼来后，我迫不及待的把它爆机。由于没攻略，我不能流畅地一气玩翻版，只得了E的等级（哇！好丢面子呀），天野月子的《蝶》我很喜欢，《电击》能不能把这首歌收录下来，拜托！2004年第1期里刊登了《红蝶》的攻略，不过有剧情的地方为什么不写出来呢？我很喜欢那十字项链。

最近我玩到了《生化爆发》，哇！好激动！这款GAME真的好好玩，在单机模式中，我可以和电脑相互配合，求取生存。上帝呀，BIO里终于有可用子弹打烂DOOR啦！

大陆版的PS2让我口水直流，体内都缺水了！可是我口袋里却是塞满了……纸巾！为什么不是塞满了美金呢？咦？有了，去乞求电玩店里的BOSS买嘛！可是，他会吗？怕什么，以我的口才一定OK了！

我出生地在贵州毕节，这里比“贫民窟”好一点，不过网吧、机厅却VERY多！可以说到处是呀！而且游戏方面的资讯、情报也挺丰富，我也稍感欣慰与少许的满足了。

有两个TV-GAME店的BOSS和我蛮熟的，其中一个BOSS家的小少爷才有5岁，不过都懂玩PS上的很多游戏了。BOSS非常疼爱这个小少爷，真是后生可畏！我身边几乎没有女玩家，她们大多喜欢上网，而我的许多男生朋友却不大搭理TV-GAME，他们迷上了CS、传奇、大话等（气死我了），不过电玩厅的座位常常是爆满的（安慰自己）。说明热爱TV-GAME的人还是有很多的！在繁杂的游戏室里通常只能看见一个女的身影，偶尔有两个女的——一个是我，另一个是老板娘。好在有了《电软》让我看到大量女玩家的存在，我好开心！真的！

我记得《电软》第X期上有一个女玩家说她从小喜欢打游戏，大概是因为生错了性别。在此，我就要批评她了：谁告诉她游戏机是为男生量身制造的吗，游戏不是男生的专用品！女生一样可以大大方方的玩，只不过说女玩家的数量大大少于男生，但是女玩家对游戏的热爱程度可就不一定少于BOY哟！

呼吁女同胞们：爱我所爱！

—— 贵州毕节 丁伊

**在快速生活找到一些从容；在复杂世界有多一点天真；我喜欢这样的感觉；我只想要简单的快乐；希望和你一起拥有；轻轻松松的享受；常常欢笑常常看电软。**

**我喜欢开心的感觉**
**给好心情留一个角落**



一年又到头了，每到年末，我总是问自己，今年一年你做了哪些有意义的事呢？回头一看，很是汗颜，一年就是那么平平常常地过来的。没做什么可引以为豪的事。

一年里，除了工作，就是游戏，有的哪怕是有几分钟的空隙，就拿起GBA玩会儿，以最快的速度到达一个新的记录点，就又收起来，这快成了一种习惯了，而且很喜欢那种紧迫感。这也算是一种另类玩法吧（笑）！这一年里就是这么过来的，有时静下心来想想，这算不算是让游戏耽误了呢？去年的这时，自己对日语十分着迷，当然也是由于对游戏与动漫的影响所致吧！那时经常转书店，想买一些关于自学日语的书籍，很不好找，费了很大的劲才买来一套很称心的初级日语，当时很高兴，想自己要把这两本书学完，就是日语3级水平了！可没过多久，GBA入手了，这当然也是高兴的事了，最初有段时间是GBA不离手了，自学日语的事早抛开了，后来，渐渐地对GBA的热情，由高山降到了平地（好在没降到深渊中，笑），又想起了我自学日语的心愿，但总是对自己说，现在没时间，等有时间，一定好好地补补。因为那个时候只要有一点时间，我都挤给GBA了，这就是自己认为让游戏给耽误了的事情吧！其实又一想，这怎么能怨游戏呢，这只能怨自己，怨自己没有一种自控的能力，怨自己管不住自己。玩游戏其实是一种很好的消遣，但前提是不要耽误自己的正事，就像是现在的学生，不要让游戏耽误了自己的学业，不要耽误了自己的美好青春，游戏随时都可以玩，但青春一过，是永远都不会再有的，别到了那个时候再后悔啊！

其实玩游戏也有一种好处，它能让你短暂地忘记一些事情，当你融身于游戏中的情节时，就会忘了那些很不愿意去想的事，那一刻是真正的解脱，但游戏过后呢？就又回到了残酷的现实中，也许是想永远忘了那些事，自己才会如此无时无刻的玩游戏吧！但愿自己能早一点忘了那些事！

新的一年又到了，要打起精神来，毕竟生活还要继续，游戏也要继续。

—— 河北 李梦华

**有游戏，才有游戏生活，才有这样一个赋予感情的角落....**

## 如果你觉得自己有才华，还没有机会施展，联系我 ......

| 你的游戏水平很高，却没人能够理解，你急需要一个表现自己高超技艺的机会，那你不要等了，联系我：010 64472187 | 你的文字造诣很深，你对游戏业有自己一套独特的见解，你可以滔滔不绝地讲演于任何场所，联系我：010 64472187 | 你的外语水平高超，日语精通百篇或英语对话万段，且对各类型游戏都有一定了解，联系我：010 64472187 |
|---|---|---|

**以上三种玩家，这里有机会，如果你也需要机会，联系我：010 64472187**

昨天本人新买了一台港版的XBOX，我想到了《电软》上应该有XBOX的游戏，但从2003年VOL14到VOL22都只有区区几个而已，还是草草介绍就了事了，唉！虽然我知道“疯哥”你支持任天堂，但也不用这样歧视XBOX。但我作为电软的终极“饭斯”（从2000年就开始受电软之侵害了），我还是会继续支持电软。（江苏 章高鹏）

我们绝对不会放弃XB，全方位发展仍旧是我们的目标，只要有适合的游戏我们争取，不，是一定拿出让各位满意的内容。本期详细刊登了近期XBOX的热门游戏“御伽·百鬼”的研究，相信可以满足不少XB饭。GC亦同，今后在这方面，确实不能放松了。

我们小中城市连PS也没有多少，我也只买了一个二手货，每次玩的都是KOF97，对了，我有一个小小的请求可否答应我？贵社是否还有关于KOF的资料（如卡片、画、光盘、天书等），如有可否寄一些送给我，我会非常感谢你们的（比较贵重的我会付款）。我还有个问题想问一下，KOF日后的游戏会怎样呢？会不会出新呢？（湖北 田阳）

您如果留意了广告，应该知道我们即将推出《SNK的历史》这套收藏光碟，对于广大KOF饭来说，本光碟也是极具收藏价值的。KOF目前在制作小组的努力下，正以高速度全力开发中，即将推出的KOF2003通过已经在日本试玩的好友了解到——“比较垃圾”。虽然SNK PLAYMORE 推出游戏的速度有点回到全盛时期的感觉，但是作品的素质却仍旧没有本质的提高……本人极喜的“饿狼”也没信儿…

2003下半年，木头错过了太多的GC游戏，连自己最爱的RPG系列新作［神乐］都没有收。虽然现在想起来感到蛮遗憾的，但转念一想，更加遗憾的是当自己买了以后却没有时间去将她完成，这恐怕比没有买要更令人捶胸顿足。还好，看到右边这幅画像，我想，这次即使我再吝啬于购买GC游戏的钱袋子，恐怕也要豁出去一回了。实在难以抵挡这款游戏的魅力，尽管本人不是彻头彻尾的MGS饭，但这样一款全形态进化作，作为拥有GC的木头来说，是无论如何也不能错过的。




**METALGEAR SOLID THE TWIN SNAKES**



典型的KONAMI风……ZOE最好也来个CUBE版才叫像话。

## 电软究极进化形态?

第126期的《电软》才是这本中国电视游戏旗舰刊物应有的形态。原本的《电软》前半本还行，过了“家”就开始不行了……最让人看了不爽的是后面大半本的彩页用的都是“草纸”（有时“家”也在这“草纸堆”里），一些原本电软的老读者都因这些原因离开了电软，身边只有我女友还支持我(精神支持，又不掏钱）。

现在好了，《电软》的究级进化形态出现了，真全彩120页（少了8页，没关系，要控制成本么），全新的编辑点评、科普、网站购物指南（很不错，以后要以国货为主！），龙哥热线、秘技天地、GAME BAR等栏目让《电软》现在有了一个漂亮的凤尾。

—— 上海 于馨

究不究极还得再看，至少我们不会停下进化的脚步，今后还有什么动作就请各位期待好了。当然，做好本职工作比华丽外表更加重要，内容上要杜绝“马马虎虎”，形式上要追逐时尚潮流，同时做到我们自己的特色。贰零零肆年，不会左顾右看……

## 你的鼓励

当属于新一天的阳光充满房间的时候，我提起笔来给你写信。信件这种情绪在我心中已消失许久，想想上次写信还是在小学，与异地的同龄人交流。而现在，自己的水平只要稍加磨练，都可以当小学生的老师了。感慨，阳光的无情。

请原谅我跨越了年龄的界限与你称兄道弟，请原谅选用了这张在我同龄人中早已不再使用的并不华丽的信纸。原因很简单，兄弟我只是想远离那网络，用最为平民的信，给生活烦乱不安的你带来许些亲切。但我仍然无法将自己的字写得很漂亮。

高三的生活增添了我心中忧烦的情绪，每早7：30—晚8：30的学习生活让家变得像一间旅馆，在其中你只能暂时安顿一天的劳累，而时间一到，你又不得不拖着昨天的劳累再去叠加今天的劳累。

我想，你们的生活也是这样的。

如果不是有理解、有音乐、有电影、有书籍、有游戏、有朋友支撑我的话，我早就挎掉了。

而你们，若不是为了广大玩家获得再一次的感动而让自己欣慰的话，你们早就逃了。

我们怀着满身的疲惫，为了我们心能够欣慰，为了我们的灵魂能够得到释放。

《电软》改版了，我很高兴，三年的电软生涯让我还会继续选择。三年多来从未落纸，一定与你们和广大玩家交流。因为广笔功力的肤浅，因为游戏理念差异，因为众多玩家的嘴下无情。三年多来我一直默默感受着游戏与电软给我的人文情怀。而现在，当我看到风兄你在字里行间中流露着无奈的时候，我觉得我该为你们做点什么了。但我所想到的只有文字，只有让你在我平淡的文字中找到亲切和温暖。

面对众友的指责，我不想为你辩护，你肯定也知道更多的人是为了电软的成长而发泄自己的不满。我想做的也许只有让你在阅读这封信的时候感受到亲切与温暖。

顺便送你四个大字：永不妥协！

市场经济带来的最大好处就是优胜劣汰。市场繁荣的步伐绝对会抛弃跟不上步伐的弱者。满足人们日益增长的文化需要是协调当今社会矛盾的最重要的手段。

电软的改版使电软的销量越来越好了，可我总觉得越来越多的人文情绪正慢慢的流失。我之所以将电软作为生活中的一部分，是因为电软重视人的存在。现在的许多杂志都难以掩饰其华丽外表下的人文精神的空虚。我不希望将来的电软也会向市场妥协，充满华而不实的苍白与无力。

但我们也必须清楚，经济基础决定上层建筑，我更不希望电软在将来的日子里消失。

所以，风林，好兄弟，请你不要妥协，让电软成为我们游戏旅程的归宿吧！

以上只是面对杂志的感慨与希望，有片面地方请不要介意。下次写信不知何时，我不是一个能够娴熟地玩文字的人。我们无法掩饰自己的苍老，想要重回昨天只要越过日界线就可以了。而我们的身体机能并不会因为越过那虚幻的一线而停止衰退。转眼春节又至，一年前，两年前，三年以前的今天我在做什么呢？冬去春来，谁知道未来会怎样呢？我们只是希望未来的快乐会比痛苦更多就好了。人生得意须尽欢，莫使金樽空对月。

希望你能在寒冷的冬日中，体会到温暖与亲切。

—— 天河 李彬

# 我想让你了解到 闯家是一个有温度的栏目

不知怎的，看完2004年第2期的《电软》后，总感觉心里似有什么在压着，确实让人感觉很不舒服。仔细一想，可能是由于风林你在编辑手札里的那些话，感到你似乎有些失落，还有另一种无法言喻的感受，总的来讲就是木木你现在的心情不好！以前木木你写的手札总能让我有一些深深的感触。就比如2004年第1期中，讲述自己半夜起床的方便事件，那一句"一冷一热的转换瞬间才真的体会到了幸福的味道"。这种感觉实在说不出，只知道我为此沉思过。记得一年前，外面雨很大，由于有急事，我必须快速赶到学校。当时晚上11点，加之雨很大，找不到出租，只得跑去了。一路上大雨如瓢泼，风很大。一瞬间，我感觉我快死了，那是一种让人想起来会后怕的感觉，但确确实实让我拥有着。事后分析，可怎么也搞不清当时为何会有这样的想法。那时，我心情不好……

木头你的手札我甚是喜欢，但看你从这一期后似乎不写了，却有一些伤感。每个人都有自己不同的经历，不同的想法，有人不理解你的所写也是正常的，木头你不必太在意！说这些只是想告诉木头：你写的东西还是有很多人欣赏的。

最近长时间心情阴暗，为了不致于就这样衰落下去，特找来极具向上进取意义的动画《猎人》来看。看完后感觉精神好了许多。或许真是受到那天真无邪的小杰所感动。他教会了我一个能随时都活的很快乐的绝招。所以现在我心情一难受时就想想小杰，心情十分激动时就想想西行四人。建议木头看看，真的会使自己的心情恢复正常。毕竟一个编辑如果在心情不爽时工作，就很容易影响到杂志及读者。

看到这一期闯家中有一位高四（补习）班的信，那种心情……毕竟我也和他一样，刚刚逃离高三的魔爪又掉到了高四的地狱。为了我的第二次高考能成功，我决定暂时放下游戏及动漫，认真刻苦学习。但是我不会放弃电软及掌机迷的。在学习之余拿出来看看，知道学习再苦也有你们这群老家伙在伴随，对于高四来说，我心已足矣！

拿到第2期时，无意翻到《闲扯游戏》，于是憨憨地笑了！有一种多年未见的心情，不过当年这个栏目可不太受欢迎哦（本人认为）！希望木头兄能将其办得更好，强烈期待！

—— 云南 高李安

乱放日记，后果不记，最后让木头吃了个教训，被狠批斗了一回……确实，编者的情绪往往会影响读者，这点木头一直意会得不深，不过这次算是栽了，下次绝对不敢。当然，木头还是木头，正因为经常发神经，做事比较麻木，所以才……吃一堑长一智，下次还是把自己的情绪隐藏到堆满文字的闯家里吧，HOHOHO……就像上面木头给的几个字，这是一个有"温度"的栏目，冷热却不完全取决于我……

说一下你们PK SF，我的看后感想，风林你本来可以赢的，双方都还剩一口气的时候，你离那厕所很近，他在蹲路，那时发一个升龙拳便可让他陪死了，是因手柄操控不太好发吗？也使电软编辑太溃败。说句实话，以那家伙水平来看，在街机上挑，我老弟也能赢他（决没有潮讽之意）。

——江苏南通 一读者

其实哈，上期的比赛大家发挥的都不怎么样，木头是实在无法接受PS2的手柄，如果明眼人应该能看出来木头有好几次出招都没使出来，真是没辙。因此强烈要求换成DC，来场SF33的对决，场面应该不会这么难看，而且俺们编辑也都不是吃干饭的，SF33还有一套。虽然经常让达人们看笑话，不过这个不就是给广大玩家找点乐子吗？

听说有游戏综合症这一回事，我可是才知。现想起来，我可能是其严重患者之一，一周之中，钥匙丢了四次不止（后都及时找到），钱包掉在桌、柜更是数不尽的次数（幸好没有经济损失），还有……再举下去林兄可能就要撕信了，记忆力下降只是其一个具体表现症状吧！还有就是在家时常无故地发火，砸东西；在校和同学时常口斗，与同学没有共同语言（人缘差的因素吧！）等等！

"青春期综合症"吗！"游戏脑嘛"！我的头都快爆了，初中时每日挂机不下10小时，都是"RPG+SLG"惹的祸。回忆起小学时FC时代的"封神榜"等，放学后吃饭，功课全部抛于脑后，眼前只有练级、赚金+MAX，还有到处找秘技（后寻金手指），现真回念当时的美好时光（走题了），要不是当时那么认真，大概也不会让我现在那么痛苦吧!ARC、PC、TV、GB等GAME我样样通吃，现在倒是怪病通吃了。

木兄，请问您可以MD的"新乞丐王子"能替小弟弄套？多少钱（太多了学仔可付不起）？SS的"天外魔境对战版"可有这碟？DC上的"创造球会2"可有？为什么DC上的"永恒阿卡迪亚"一打到某处就会死机（D版）？DC上的"风来西林"为什么没有攻略？强烈要求出"DC回忆惜峥嵘岁月稠"把"永恒"、"猎头者"、"剑风传奇"等好玩的游戏攻略都登上。DC的"ES"事件可以像写对话式小说那样登在书末，每期2页连载小说，一定是个好栏目。04年我虽然没有订，不过我在我们这以8.4折订了全年，能收到大召唤兽吗？"FF史"卖完了吧!可否卖一套给俺?既然那么热卖,为什么不出"游戏美女史"毕竟大陆没多少同性恋（男性）。游戏在世界上也毕竟男性玩家占主流嘛！如同"E-S"的"DQ-FF"一样嘛！（连去港 りは）

看来有必要综合一篇"新世纪游戏综合症"来给各位怀疑自己病入膏肓的玩家们，猛药下足，制表制根，这是俺们电软人的使命。因此，我们一起唱：电软人都是活雷锋……

……



游戏不能玩得太猛，小心坏了自己的胃口。再说，这位读者的问题还真不少，看得出是个仍在游戏DC的朋友。尽管DC已经被列入历史，但不能否认现今仍旧有其用武之地……比如要耍耍SF33，还非这个不可……

下面集中回答一下这位读者的疑问：

●MD的游戏现在还真不太好买，有的卖的话也多是二手，尤其是那些一直经营的游戏专门店，现在更是少见MD的卡带了（倒是MD-CD的软硬件都见到一些，价格也很低廉……）。想买MD卡带的话，还是多考虑一下二手卡带，从其他玩家那里收购吧……

○"天外魔境真传"……好老的游戏啊，1995年6月20日发售的作品了……想玩的话，只有到NEOGEO找，或者看看哪个老机厅还有这个机板在……SS上是没有的，那段时间，大家关注的是——读盘有多快？需不需要加块加速卡？想想觉得真是可爱的一段日子……

●DC的球会有的卖，价格便宜，二十有找。

●您玩的"阿卡"是早期的地板，无法进行下去，后来出了双碟子的完美版……

○"风来"系列的攻略不好做，大量的列表对于不玩这系列游戏的玩家来说毫无价值……木头手里正有一份"特鲁"的超级研究，不知道是否有人喜欢……

# 大墙画廊

编辑/宇部 本期 vol.96

①《青山天外》 ??? ②《超级忍·回想》广西 关新
③《训练》广西 关新 ④《无题》浙江 郑杰

**本期画稿欠缺，数量不多，敬请见谅！**




①



②

③




④



# 钢之炼金术师

月刊《少年GANGAN》是SQUARE—ENIX旗下的一本少年漫画刊物，创办至今已经有13年历史了。由于有SQUARE—ENIX这样一个大背景，《少年GANGAN》上的漫画作品与其它漫画月刊和周刊相比，最大的特点就是与游戏紧密结合，《天诛3》、《最终幻想水晶编年史》等游戏都在该月刊上推出了漫画版，而月刊中一些较有人气的漫画作品多数都有自己的游戏版本。作为《少年GANGAN》上连载的超人气作品，《钢之炼金术师》不仅拥有自己的动画版，其游戏版本自然也不会落后。

PS2版以原作的第九话“家人在等待的家”与第十话“贤者之石”这两段章节为主，故事中除了与原作相串连之外，还加入了原创新剧情。

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST

| PS2 | 厂商：SQUARE—ENIX | 发售日：2003.12.25 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：A·RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

■作者：光明（LIGHT · SHINING）

## System1 战斗

通常战斗使用右手（机械铠炼成的甲剑）进行战斗。

### 1 基本攻击（□键）

艾德的通常攻击是使用甲剑连续攻击对手（□→□→□）。

### 2 回避行动（左摇杆+R2键）



使用回避可避开敌人的攻击，回避行动分前翻转、后翻转、侧翻转，无敌时间和移动距离略有差别，其中后翻转会给予敌人一定伤害。

### 3 JUST ATTACK(□键)

把握时机按下连续攻击的最后一下□键即可使出高威力的会心一击！

### 4 受身（X键）

受到敌人攻击被击飞后，在着地前按×键可站立着地，保持体势便于快速反击或逃跑。

### 5 亚鲁支援

使用指令可调遣亚鲁实施援助，



亚鲁距离远时，按R1键招呼亚鲁过来；亚鲁距离近时，按R1键令亚鲁冲撞敌人。

与距离无关，持续按住R1键令亚鲁处于防御状态。

### 6 特殊攻击

艾德和亚鲁协作可使出强力合体技。特殊攻击有次数限制，亚鲁攻击一定数量敌人，特殊攻击增加1次，最大3次，亚鲁气绝则降为0。

●1.炼金槽蓄到最大（○键）

●2.按住○键在亚鲁近距离状态下按R1键

### 7 狂热模式

艾德和亚鲁在攻击敌人过程中会逐渐积蓄气槽，气槽蓄到最大时发动狂热模式。在狂热模式下攻击力、经验值提升，可使用比通常更强力的狂热特殊攻击。

注意实施以下行动后狂热模式终了。

●1.艾德倒下（受身成功可补救）

●2.艾德、亚鲁任何一方HP为0

●3.使用狂热特殊攻击

●4.在记录点回复HP

●5.前往另一区域

## System2 炼金术

炼金术可无限制使用，正确掌握炼金术的使用方法是游戏攻略的关键。

### 1 基本炼成…“石壁”（○键）

在地面上炼成石壁可防御敌人的攻击。

持续向石壁按方向键可跳上石壁作为垫脚。

炼成数个“石壁”可封锁敌人的行动。

### 2 突起炼成…“尖刺”(按住○键一段时间松开)

在地上炼成“尖刺”可攻击敌人，并可与通常攻击组合对敌作战。

### 3 武器炼成（按住○键一段时间松开）

按住○键，地图可炼成的物体周围会出现“炼金环”。在环内松开○键即可发动炼金术。装备·使用炼成物有利于游戏攻略和克敌制胜。

●1.炼成武器的连续技（把握时机按键组合）

装备炼成武器后可使出炼成武器的连续技。

（以装备枪为例）

□→○→□→□

□→□→○→□→□

□→□→○→×→□

●2.武器炼成的选择

根据炼金槽所蓄阶段，炼成武器会有改变。炼成武器分为艾德专



用（红色）、亚鲁专用（蓝色）和共用武器（绿色）3类，有不同标记。在亚鲁专用或共用武器附近按R1键可让亚鲁使用该武器。亚鲁使用武器有次数限制，到达一定次数武器自动消失。

**<1>普通炼成武器**

有力重招沉的强力大剑和动作迅疾灵活的短剑等。

**<2>大型炼成武器**

艾德兄弟可乘坐使用大型武器，如大炮、巨弩等。

△键……………………乘坐·降下
□键……………………武器使用
左摇杆…………………武器操作

大炮、巨弩等大型兵器不能携带，但威力极高。

大炮虽然强力，但注意可能连带亚鲁受伤。

使用巨弩攻击空中敌人，对空中之敌效果绝大！

**<3>特殊炼成武器**

炼金术全部有50种以上，在此介绍其中一部分。

**火把**——装备型。与对象物接触后燃烧，具有连续伤害的特性。和油混用威力惊人。注意火焰有可能烧到艾德和亚鲁自己。

**巨大石柱**——设置型。将炼成的巨大石柱推倒攻击敌人，注意推倒方向。

**飞来去**——装备型。攻击多个敌人的装备武器，对空中敌人也有效，飞出后会自动回手中。

**吸引口**——设置型。将敌人吸过去集中到一起，之后可使用和亚鲁的连携攻击或强力炼金术将敌人一扫而光。

**小型战车**——特殊型。行驶途中开炮炮轰敌人。

**比克锤**——装备型。单发伤害低，但有特殊效果。

**刺铁球**——特殊型。铁球附带钢刺快速滚动撞飞敌人，撞墙后返回。注意自己和同伴也会被撞飞。

**蹦车**——特殊型。能弹跳得很高，着地时产生冲击波攻击敌人。



**艾德替身**——特殊型。用以转移敌人注意力。

## System3 名词解释

### 炼金术

——了解物质内部存在法则和转变、分解、再构筑。作为科学技术的一个领域而发展。



### 国家炼金术师

——国家资格。为军队所属，虽被要求对军队绝对服从，但也被给予高额研究费等诸多特权。在军队中相当于少佐地位。具有各自的特殊能力和与其能力相对应的称号。

### 炼成阵

——炼金术师使用炼金术时所描绘的圆阵。在圆阵中使用循环力发动炼成反应，也有不描绘圆阵使用其它替代品的。

### 银时计

——具有国家炼金术师资格的人获得的国家炼金术师之证。其上刻有大总统纹章。



### 贤者的触媒

——维鲁海鲁姆教授提倡的炼金术革新手法“触媒法”。在炼金术的理解、分解、再构筑过程中，通过再构筑阶段某种特定物质（即使用触媒）的合成可获得极大超越通常炼金术的炼成效果。触媒中这种能获得奇迹般炼成效果的物质被称为“贤者的触媒”。

## 第一话 ～ 列车劫持事件 ～

与温蒂他们告别后，艾德、亚鲁和阿姆斯特罗一行乘列车去往塞特拉鲁。



列车中突然发生爆炸，车内广播通知列车被劫持。

“天呐！我们该怎么办？”

阿姆斯特罗少佐的话令艾德瞠目结舌，“那帮家伙，少佐一人就足以解决了吧！”

“诚然！”少佐得意洋洋地卖弄自己一身强健的肌肉。

这时，劫匪闯进车厢，“快把值钱的东西交出来，矬子！”

“矬子？你说谁是矬子！！”盛怒之下的艾德一记重拳将劫匪击上蓝天。

战斗中艾德发现炼成阵，看来劫匪中有炼金术师。

打倒几个侵入车厢的劫匪，3人议定分头行动，少佐向后，亚鲁和艾德分别沿车内、车顶向前搜索。

进入先头车厢打倒身着军服的首领，首领交待全部军属炼金术师被嫁祸遭军方缉捕，伽恩茨大佐让他们逃往比斯伽鲁多。那里是以炼金术师为中心的自治地区，城镇的领导者是被称为“十贤”的伟大的国家炼金术师之一维鲁海鲁姆教授，目前正在全国召集炼金术师，为了逃亡只好劫持列车……




正说话间首领突遭暗杀，艾德追上逃到列车顶部的伽恩茨，质问他为何骗部下们去比斯伽鲁多，伽恩茨威胁艾德不要破坏他的计划。一番激战后，伽恩茨败北落荒而逃。

列车屋根
↓
货物车1（回复药·小×1）
↓
货物车2（铅のバングル×1）
↓
2等客车（铅のプレート×1）




↓
2等客车2（回复药·小×1）
↓
2等客车3（回复药·小×1）
↓
列车屋根
↓
一等客车
↓
特等车 中BOSS战
↓
列车屋根 BOSS战

## 第二话 ~采花少女~

艾德盛怒之下炼成大炮向伽恩茨开炮误中隧道导致列车颠覆。阿姆斯特罗回总部报告，艾德兄弟向比斯伽鲁多行进。

经过莱米尼斯溪谷，艾德被攀岩采花而掉落的少女阿鲁蒙妮砸倒，继续前进发现有炼金术炼成的嵌合体怪物出没。由于担心少女的安危，艾德兄弟一路追到洞窟深处的地底河，一个巨型螃蟹状嵌合体怪物拦住去路……

第一铁桥（回复药・小×1）
↓




第二铁桥（雷のエレメント）
对废弃列车使用炼金术破坏岩石
↓
山道南部（风のエレメント×1、毒消し草×1、银のバングル1）
取高处道具或远距离跳跃时，需先炼成石壁再登石壁起跳
↓
山道北部（动け草×1、银のプレート×1、回复バック・小×1、回复药・中×1）
注意落脚处的石柱会崩塌
↓
洞窟南部（木のリローダー×1）
↓
洞窟东部（回复药・小×1）
↓
洞窟中央部（持ち替えれ草×1、炼成でき草×1）
↓
洞窟西部（回复バック・小×1）
↓
洞窟北部（回复药・小×1）
按开关，乘升降机
↓
自然回廊
BOSS自后追赶，全力向下方逃跑。在BOSS攻击前跳跃可避开，被击中后使用受身。
↓
地底河 BOSS战
注意BOSS的两个大钳子会反击艾德的炼成攻击，将BOSS打翻后全力攻击其腹部。

## 第三话 ~旧市街比斯伽鲁多~

来到比斯伽鲁多，发现这里嵌合体怪物横行。匆忙赶往教授家，宅内空无一人。来到墓地发现儿时朋友教授的女儿塞莱娜的墓碑，艾德伤感不已。神父带艾德兄弟去教会，诉说城内被嵌合体怪物入侵，人们已经逃亡到教授建造的诺伊艾比斯伽鲁多城。神父让艾德兄弟休息一夜再去诺伊艾比斯伽鲁多。由神父口中得知只有阿鲁蒙妮不受嵌合体的袭击，塞莱娜死因不明……

夜间神秘女人卡米拉带嵌合体怪物来袭，被艾德兄弟击退。
中央广场（动け草×1、回复バック・小×1、回复药・小×1）
到燃烧的家附近发生剧情
↓
住宅街1（银のリング×1、回复药・小×2、持ち替えれ草×1、力のカプセル×1）
前往最北侧，对损坏的水管使用炼金术
↓
中央广场
对中央喷水池使用炼金术
↓
住宅街2（炼成でき草×1、スペシャル药×1）
来到教授家前发生剧情
↓
空き地（木のリローダー×1、铁のリローダー×1、炎エレメント×1）
↓
湖畔南部（铁のリローダー×2）
↓
湖畔北部（炼成でき草×1、铁のリローダー×2、回复药・小×1、动け草×1）
↓
教会墓地（成长の种×1、银のピアス×1）
↓
教会内 BOSS战
BOSS：巨犬型嵌合体怪物上楼炼成弩箭将其射落，再冲上去全力攻击。

## 第四话 ~新市街诺伊艾比斯伽鲁多~

来到诺伊艾比斯伽鲁多的站前广场，阿鲁蒙妮正和黑帮的布拉奥三兄弟大吵大闹，原来三兄弟不遵守约定，收了阿鲁蒙妮的钱却不肯教炼金术。打抱不平的艾德兄弟上前教训了三兄弟，阿鲁蒙妮又苦缠着艾德让他教炼金术。




正门（回复药・小×1）
↓
中央广场（毒消し草×1、风のエレメント×1、回复药・中×1）　中BOSS战
↓
肋道
↓
列车置き场（持ち替えれ草×1、金のプレート×1、毒消し草×2、炼金のカプセル×1）
操作控制杆移开列车
↓
ビル街（疾风のカプセル×2、毒消し草×1、回复药・小×1、回复药・中×1、フィーバー药×1）
将废弃的巴士炼成台阶，上去后炼成石壁跳到对面楼顶，下梯子进入深处打倒中BOSS取得栅の键。上梯子回到刚才地点，炼成石壁跳到相邻楼顶开铁栅栏门。
↓
跳ね桥（回复药・中×2、成长の种×1、木のリローダー×1、守りのカプセル×1）
炼成石壁跳到铁丝网旁侧屋顶上，再跳进铁丝网区域内，到最深部打倒中BOSS。
↓
中央广场
↓
站前广场 BOSS战
BOSS：凯鲁普、罗德、布拉奥和无头重铠武士。不用理会无头重铠武士，全力对付三兄弟，推荐以火→风→冰的顺序分别打倒。



## 第五话 ~素材之花~

来到阿鲁蒙妮家，阿鲁蒙妮告诉艾德她父亲就是维鲁海鲁姆教授，但艾德从未听说教授除塞莱娜外还有女儿。阿鲁蒙妮带艾德兄弟见父亲，教授严厉斥责阿鲁蒙妮，不许她修习炼金术。教授让阿鲁蒙妮离开，对艾德兄弟救女儿表示感谢，但又郑重叮嘱绝不能教阿鲁蒙妮炼金术。教授对城内突然出现嵌合体怪物深感困惑，说自己也正在调查中，叫研究助手古莱塔和秘书霍克艾安顿艾德兄弟住下等待铁路恢复，古莱塔暗中向教授进言，让他利用艾德兄弟……教授随即拜托艾德前往岩石场去采摘一种作研究素材用的花。

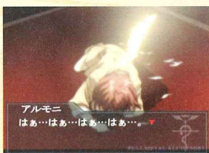
穿过洞窟，阿鲁蒙妮跟来一道同行。到达岩石场，发现这里一朵花也没有。回到城内打探情报，由三兄弟口中得知在旧市街比斯伽



鲁多有那种花生长。来到湖畔，刚发现花就被怪物吃掉，一路追赶到中央广场，利用亚鲁将其撞倒数次后，从怪物口中吐出的花已经消化一半，返回途中，正当艾德沮丧之际，阿鲁蒙妮拿出自己在途中悄悄采下的花。

艾德终于答应教导阿鲁蒙妮修习梦寐以求的炼金术。然而，使用炼金术后阿鲁蒙妮身体极度虚弱，颓然倒下陷入昏迷。

洞窟北部
按照与第二话相反的顺序出洞窟
洞窟西部→洞窟中央部→洞窟东部→山道北部
↓
山道南部—岩石场附近
↓
ノイエヒーズガルド
中央广场→肋道→列车置き场
在地图右侧第一辆列车车尾发现凯鲁普
↓
ビル街→跳ね桥
在ビル屋顶里侧发现布拉奥（在最初上楼梯的给水塔状建筑物正下方）
↓
中央广场→站前广场
在站广场中央发现罗德




BOSS战
*先炼好武器再与罗德碰头　BOSS：三兄弟＋无头重铠武士×5
与之前打法相同，不用理会无头重铠武士，只打倒三兄弟
↓
旧市街ヒーズガルド
住宅街2→空き地→湖畔
发现花，但随即被嵌合体怪物吃下
用亚鲁的冲击（亚鲁近距离时按R1键）撞倒怪物
↓
中央广场
用亚鲁的冲击撞倒怪物4次

## 第六话　～ 地下工房 ～

回到中央广场发现嵌合体怪物，艾德大吃一惊。阿鲁蒙妮恢复意识，拜托艾德　去救地下研究所中的父亲，工作室有通向地下的楼梯……

艾德在地下工房发现培养室中数量众多的嵌合体怪物，顿生疑惑——难道这些嵌合体都是维鲁海鲁姆教授炼成的?

来到地下工房内部找到受伤的教授。艾德质问教授为何制造那些嵌合体。教授说自己也是不得已为之，一切都是为了阿鲁蒙妮。

这时上方传来巨大声响，艾德担心阿鲁蒙妮匆匆赶往地上……奈姆达准将率大批军队杀来，手下的陆战嵌合体巨型蛤蟆失控欲袭击阿鲁蒙妮，艾德上前将其打倒，救下阿鲁蒙妮。双臂成为机械铠的伽恩茨自告奋勇去抓艾德，但再度失败。气急败坏的奈姆达令士兵一拥而上将艾德和亚鲁抓进看守所。罗伊虽及时赶到，却在一旁袖手旁观。

教授发现阿鲁蒙妮因修行炼金术致使身体极度虚弱。助手古莱塔看




到阿鲁蒙妮身上掉落的羽毛似乎明白了什么……

中央庭园（木のリローダー×1、持ち替えれ草×1、成长の种×1、雷のエレメント×1、回复药·中×1）
↓
植物园（白いふんどし×1、神秘のカプセル×1、回复バック·中×1）
↓
アトリエ·アルケミスト前（回复バック·中×1、炼金のカプセル×1）
↓
研究室（成长の种×1、练成でき草×2、持ち替えれ草×2）
发现向下的阶梯
↓
地下工房B1F（毒消し草×1、动け草×1、回复药·中×1、炼成でき草×1）
大批嵌合体怪物破培养室而出，发生战斗
↓
地下工房B2F(中央部)（回复药·中×2）
↓
地下工房B2F(西部)
乘坐移动炮台用大炮击碎水晶（扳动控制杆可改变移动炮台的轨道，下炮台补充弹药）
↓
地下工房B2F(北部)（回复药·中×1、持ち替えれ草×1）
地下工房B2F(南部)（回复药·中×1、金のリング×1）
分别破坏南北两侧的水晶
↓
地下工房B2F(中央部)
接触中央，降下
↓
アルケミスト庭园 BOSS战
BOSS：蛤蟆型陆战嵌合体怪物
BOSS移动缓慢，但防御力极高。可将练成的爆弹放在其口前，蛤蟆吸气时会将爆弹吸入，连续几次即可取胜。
BOSS：　伽恩茨
连续作战。BOSS的连射很强并经常使用状态异常攻击，注意回复。






## 第七话　～ 越狱逃亡 ～

霍克艾中尉向罗伊少佐报告调查结果：奈姆达准将默许教授制造嵌合体的违法行为，作为交换让教授为他制造非法的军事用嵌合体，迄今为止的一连串嵌合体事件都和准将有关。

罗伊算计被抓捕的艾德兄弟定会脱狱大闹一番，这样一来就可以吸引准将的注意力有利于自己行动。

艾德虽猜中罗伊的用意，但别无他法只能和亚鲁越狱逃亡。

古莱塔向准将挑拨离间说他被教授利用，准将传令全军出击即刻逮捕教授及其女。

逃亡中艾德突然想到自己的银时计被军方收缴，转而去军设施总部寻找。途中由士兵谈话得知准将下达了对教授的逮捕令。

在准将房间找到银时计，上楼顶打倒飞鹰嵌合体，乘滑翔翼离去。

牢屋（回复バック·中×1、回复药·中×1）



↓
军施设外部 南（铁のリローダー×1、风のエレメント×1、毒消し草×1、动け草×1）
↓
军施设外部 北（炼成でき草×1、持ち替えれ草×1、炎のエレメント×1、回复药·中×1、力のカプセル×1、炼金のカプセル×1、达人の心得×1）
↓
军施设内部1F（风のエレメント×1、雷のエレメント×1、钢のバングル×1、动け草×1）

↓
军施设内部2F 西（成长の种×1、炼成でき草×1、炎のエレメント×1、持ち替えれ草×1、木のリローダー×1）
通过走廊
↓
军施设内部2F 东（回复バック·中×1、回复药·中×1）
↓
军施设内部3F 东（疾风のカプセル×1）
通过走廊
↓
军施设内部3F 西（回复药·中×2、スペシャル药×1、动け草×1、炼成でき草×1）
通过走廊
↓
军施设内部3F 东（风のエレメント×1、回复バック·中×1）
↓
军施设内部4F东
通过走廊
↓
军施设内部4F 西（炼成でき草×1、フィーバー药×1、回复药·中×2）
通过走廊
↓
军施设内部4F东（回复药·中×1、钢のプレート×1）
取得银时计
↓
军施设 屋上（铁のリローダー×3、木のリローダー×2）BOSS战
BOSS：飞鹰型嵌合体怪物。用对空火力（大炮、巨弩等）击落巨鹰。

## 第八话 ～地下水路～

回到教会和阿鲁蒙妮、神父见面，阿鲁蒙妮诉说修习炼金术之事被父亲知道以致将自己赶出家门，神父则认为教授一定有某种理由想让阿鲁蒙妮一人逃走。

艾德告知准将发了对教授的逮捕令，阿鲁蒙妮也成为军方目标，必须尽快去城内营救教授。

神父指点艾德由地下水路进入城内。通过地下水路后，发现担心教授的阿鲁蒙妮和神父也随后跟来。

地下水路Aブロック（疾风のカプセル×1、炼成でき草×1、回复药·大×1、守りのカプセル×1）
↓
地下水路Bブロック（回复バック·大×1、钢のリング×1、回复药·大×1、持ち替えれ草×1、动け草×1、力のカプセル×1）
↓
地下水路Cブロック（回复药·大×2、钢のピアス×1）
发现断桥，在地图上的发光场所分别取得“かたい板”、“古びた板”、“黑ずんだ板，在桥正下方取得“丈夫な板”。回到断桥处将4块木板集合起来炼成木桥
↓
地下水路Dブロック（回复药·大×1、炼金のカプセル×1、炼成でき草×1、铁のリローダ×1、雷のエレメント×1）
与水怪初战
↓
分支水路（回复バック·大×1、铁のリローダー×1）BOSS战
与水怪二战
可炼成轧路车将小水怪轧死，炼成喷火器、大炮等集中攻击大水怪，弹药不足可用道具回复。



## 最终话 ～贤者的触媒～

四人一行来到城广间见维鲁海鲁姆教授，艾德请教授讲明事情真相，教授让阿鲁蒙妮暂且回避。

维鲁海姆：我的研究成果你们已经见过了，阿鲁蒙妮背后长出的东西就是我研究的全部。“贤者的触媒”是具有可与贤者之石相匹敌力量的传说物质，提升炼成效率使理论值以上的再构筑成为可能。阿鲁蒙妮的羽翼不单单是羽翼，而是“贤者的触媒”。但还只是未完成的试作品，是接近于完成的未完成品，那天晚上，我终于完成“贤者的触媒”试作品1号并开始实验。只是很简单的实验，想看看我制造的“贤者的触媒”之羽具有怎样的效果。我的女儿塞莱娜也在，她虽然年幼，却已经是我优秀的助手。然而……实验发生了事故。炼成所使用的代价物与羽翼相性不合，炼成实验失败，塞莱娜受到反弹，惨叫着即将死去，我怎么也无法阻止，于是又使用了“贤者的触媒”。因为再这样下去塞莱娜就真的死了，为救塞莱娜只有依靠这羽翼。羽翼之力阻止了反弹，塞莱娜恢复了原来的姿态。然而，我意识到发生了异变——塞莱娜即将变成另一人。我试图阻止，但炼成停不下来，未完成的“贤者的触媒”已经失控。转眼间塞莱娜不存在了，眼前躺着的人变成阿鲁蒙妮……这就是事实真相。那孩子出生的秘密我始终没告诉阿鲁蒙妮。

羽翼的研究还在继续，最初为了恢复塞莱娜，现在则是为了阿鲁蒙妮。看到阿鲁蒙妮的羽翼，就看到了那孩子当时衰弱的样子。依靠羽翼之力诞生的孩子必须依靠羽翼生存。也就是说，使用羽翼之力做其他事，那孩子的身体就不能维系了。这也是禁止阿鲁蒙妮使用炼金术的原因。使用炼金术，身体中的羽翼就会对其有反应，维系身体之力就会削弱，但即使不那样，羽翼之力也会逐渐减弱。因为是所谓的未完成之羽翼。羽翼之力尽了，阿鲁蒙妮就无法生存了，到了生命的尽头。我当然不想那种




事发生，看到成长起来的阿鲁蒙妮，我终于意识到，塞莱娜已经回不来了，那孩子要生存，阿鲁蒙妮也是我的女儿。我想让那孩子幸福，为此才想尽早完成“贤者的触媒”。究竟缺少什么我现在已经清楚了，“贤者的触媒”马上就会完成。为了完成羽翼，为救阿鲁蒙妮无论做什么我都愿意。我想让阿鲁蒙妮做一个普通人类的孩子。

在门后听到教授讲述的阿鲁蒙妮震惊之余伤心不已。

神父提醒大家准将已经率军队赶来，艾德和亚鲁急忙出外迎战。

阿鲁蒙妮给艾德留下一封信后被古莱塔挟持而去。

教授和神父到处找不到阿鲁蒙妮，焦急万分。

艾德和亚鲁在中央庭园与准将手下军人奋战，返回后神父告知阿鲁蒙妮被劫持，认定是古莱塔所为的教授为救女儿登上高塔。

来到塔顶，阿鲁蒙妮被禁锢在中央水晶石中，古莱塔在旁对教授冷笑道，“我所感兴趣的只有贤者的触媒。这个孩子的生死和我毫无关系。珍惜这孩子生命的话就老实点！维鲁海鲁姆教授，你也是技术力高超的炼金术师，为精制高精度羽翼，就请作为嵌合体的食物吧！”

古莱塔指挥嵌合体向教授猛扑过去。教授被嵌合体咬伤，关键之时艾德兄弟赶到。古莱塔变身为卡米拉，“为制造‘贤者的触媒’需让触媒饮食炼金术师的血肉……教授制造的羽翼之所以未完成，缺乏就是那种东西。完全的贤者的触媒需要很多术师的牺牲。教授制造嵌合体和召集炼金术师全部都是为了完成贤者的触媒。经过100年终于让我找到了完成贤者的触媒的研究者，但教授却将最初的试作品隐藏起来，这可是成功阻止反弹的高品质物，现在我终于知道隐藏场所了，竟然就在这孩子的身体中。一切都要结束了，贤者的触媒是我的了！”

卡米拉得意地狂笑着，召唤出一个又一个嵌合体，但都被艾德兄弟打倒，失败的卡米拉最终从高塔坠落。

艾德跑向阿鲁蒙妮，发现其背部的羽翼全部脱落了。

教授让艾德兄弟尽可能多地收集羽毛，自己带阿鲁蒙妮黯然离去，“艾德、亚鲁，真是对不起你们，阿鲁蒙妮已经没救了……这是我自己招来的灾难，我会自己解决，不想再将你们牵扯进来。原谅我吧，朋友的弟子……”

艾德发现羽毛上没有任何波动和能量并且很快消失了，感觉情况不对，匆匆赶往工作室。但为时已晚，工作室发出一道耀眼的金黄色光芒，教授、阿鲁蒙妮和嵌合体们一齐消失了。

奈姆达准将被罗伊逮捕，判处145年监禁。

驶往塞特拉鲁列车上，艾德默默读着阿鲁蒙妮的信，心中充满无尽的思念……

ノイエヒーズガルド城前
↓
中央庭园
和宪兵队开战
↓
城广间 BOSS战
BOSS：伽恩茨
↓

城中央廊下1（回复药·大×1、雷のエレメント×1）
↓
城西侧廊下1（回复药·大×1）
↓
城东侧廊下1
↓
客间1
↓
个室2（疾风のカプセル×1）
↓
城东侧廊下1（回复药·大×1）
↓
城东侧廊下2
↓
城：食堂
↓
城中央廊下2(炎のエレメント×1)
（西侧）阿鲁蒙妮的房间（炼金のカプセル×1、诸刃のリング×1）
（东侧）寝室（回复药·大×1）
↓
大广间（スペシャル药×1、持ち替え草×1）
↓
塔内部1F（毒消し草×1、动け草×1、炼成でき草×1）
塔1F：小部屋（完全回复パック×1、守りのカプセル×1）
↓
塔1F：内周廊下1(炎のエレメント×1)
↓
塔内部1F（持ち替え草×1）
↓
塔2F：内周廊下2（风のエレメント×1、铁のリローダー×1）
↓
塔2F：外周廊下
注意头顶有钉板落下
↓
塔内部2F（回复パック·大×1、完全回复药×1）
↓
塔2F小部屋
↓
塔2F内周廊下（回复药·大×1）
↓
塔内部3F
房间中央区域由绿、黄、红、蓝四种颜色组成，伴随正中柱子下落，与柱子颜色相同的地板也同时下落，看准时机到达两侧分别按四个开关
↓
塔3F：内周廊下
↓
塔3F：外周廊下
↓
塔内部4F（动け草×1、成长の种×1、炼成でき草×1）
↓
塔4F：小部屋（神秘のカプセル×1）
↓
塔4F：内周廊下（完全回复药×1）
↓
塔内部5F（炼成でき草×1、神秘のカプセル×1、铁のリローダー×1）
塔5F：小部屋1（木のリローダー×1、完全回复药×2）
塔5F：小部屋2(雷のエレメント×1、风のエレメント×1、炎のエレメント×1)
塔5F：小部屋3（神秘のカプセル×2、フィーバー药×1）
塔5F：小部屋4（完全回复パック×1、木のリローダー×1、铁のリローダー×1）
塔5F：小部屋5（炼成でき草×2、持ち替え草×2、毒消し草×2、动け草×2）
乘浮游石+跳跃
↓
塔屋上 BOSS战
BOSS：蛤蟆、巨鹰、水怪

BOSS：卡米拉&巨型嵌合体怪物,不理会巨型怪物,集中精力打倒卡米拉
↓
收集羽毛
↓
アトリエ·アルケミスト BOSS战
BOSS：罗伊&阿姆斯特罗
↓
CLEAR

## 研究资料

### 连击的奖励EXP

10HIT以上……10EXP
20HIT以上……20EXP
30HIT以上……40EXP
40HIT以上……80EXP
50HIT以上……160EXP

### 道具回收

艾德的炼金术中，部分炼金术如“吸入口”、“艾德替身”等再炼成后可变为回复药·小。

### 记录点回复体力

在记录点按□键再按○键可存储纪记并回复体力。

### 最终BOSS战

最终BOSS罗伊&阿姆斯特罗非常强大，打败他们需要相当高的实力，不过败北亦可通关。

罗伊大佐HP推定：6999……侍の心

阿姆斯特罗少佐HP推定：9999（MAX）……鬼神の铁拳

### 二周目

1.二周目以后可入手映像材料和画像材料，用以观看映像和画像；
2.敌人能力强化；
3.继承一周目的道具、奖励点。

## 映像材料

| 名称 | 取得场所 | 取得区域 |
|---|---|---|
| 映像材料1 | セントラル铁道 | 最初开始行动的列车部屋 |
| 映像材料2 | セントラル铁道 | 货物车2 |
| 映像材料3 | セントラル铁道 | 2等客车2 |
| 映像材料4 | セントラル铁道 | 一等客车 |
| 映像材料5 | レミニス溪谷 | 打倒伽恩茨后阿姆斯特罗所在区域 |
| 映像材料6 | レミニス溪谷 | 山道南部 |
| 映像材料7 | ヒーズガルド | 教会墓地 |
| 映像材料8 | ノイエヒーズガルド | 跳ね桥 |
| 映像材料9 | ヒースガルド边境军司令部 | 军施设外部 北 |
| 映像材料10 | ヒースガルド边境军司令部 | 军施设内部4F 东 |
| 映像材料11 | ノイエヒーズガルド城 | 中央庭园 |
| 映像材料12 | ノイエヒーズガルド城 | アルモニの部屋 |
| 映像材料13 | ノイエヒーズガルド城 | 大广间 |
| 映像材料14 | ノイエヒーズガルド城 | 塔2F：小部屋 |
| 映像材料15 | ノイエヒーズガルド城 | 塔4F：小部屋 |
| 映像材料16 | ノイエヒーズガルド城 | 塔5F：小部屋1 |
| 映像材料17 | ノイエヒーズガルド城 | 塔5F：小部屋5 |

## 画像材料

| 名称 | 取得场所 | 取得区域 |
|---|---|---|
| 画像材料1 | セントラル铁道 | 货物车1 |
| 画像材料2 | セントラル铁道 | 货物车2 |
| 画像材料3 | セントラル铁道 | 2等客车2 |
| 画像材料4 | レミニス溪谷 | 第一铁桥 |
| 画像材料5 | レミニス溪谷 | 第二铁桥 |
| 画像材料6 | レミニス溪谷 | 山道南部 |
| 画像材料7 | レミニス溪谷 | 山道北部 |
| 画像材料8 | レミニス溪谷 | 洞窟东部 |
| 画像材料9 | レミニス溪谷 | 洞窟西部 |
| 画像材料10 | ヒーズガルド | 住宅街1 |
| 画像材料11 | ヒーズガルド | 住宅街2 |
| 画像材料12 | ヒーズガルド | 空き地 |
| 画像材料13 | ヒーズガルド | 湖畔南部 |
| 画像材料14 | ヒーズガルド | 湖畔北部 |
| 画像材料15 | ヒーズガルド | 教会墓地 |
| 画像材料16 | ノイエヒーズガルド | ノイエヒーズガルド正门 |
| 画像材料17 | ノイエヒーズガルド | 中央广场 |
| 画像材料18 | ノイエヒーズガルド | 肋道 |
| 画像材料19 | ノイエヒーズガルド | 列车置き场 |
| 画像材料20 | ノイエヒースガルド | ビル街 |
| 画像材料21 | ノイエヒースガルド | 跳ね桥 |
| 画像材料22 | ノイエヒースガルド城 | 中央庭园 |
| 画像材料23 | ノイエヒースガルド城 | 植物园 |
| 画像材料24 | ノイエヒースガルド城 | アトリエ?アルケミスト前 |
| 画像材料25 | ノイエヒースガルド城 | 研究室 |
| 画像材料26 | ノイエヒースガルド城 | 地下工房B1 |
| 画像材料27 | ノイエヒースガルド城 | 地下工房B2F(中央部) |
| 画像材料28 | ヒースガルド边境军司令部 | 牢屋 |
| 画像材料29 | ヒースガルド边境军司令部 | 军施设外部 南 |
| 画像材料30 | ヒースガルド边境军司令部 | 军施设外部 北 |
| 画像材料31 | ヒースガルド边境军司令部 | 军施设内部1F |
| 画像材料32 | ヒースガルド边境军司令部 | 军施设内部2F 西 |
| 画像材料33 | ヒースガルド边境军司令部 | 军施设内部2F 渡り廊下 |

# 特工传奇



平心而论，这款号称发挥PS2极限画面机能的游戏其画面做得确实不错，音乐说不上动听，但熟悉的电影配乐经过少许加工听起来还算过得去。但游戏过多的模仿合金装备和明显抄袭某部电影的情节，可以看出游戏实在毫无特色和缺乏创意。但游戏中原创的换装系统不得不令人称赞，这也许是游戏中最大的亮点吧。在游戏中凶悍的保镖A、玫瑰花男、士兵甲，当然还有被我和朋友笑称为“猪头”的博士等都是玩家换装的对象，换装之后瞒天过海甚至在敌人面前摆POSE都成其为游戏独特的魅力。

| PS2 | 厂商：SAMMY | | 发售日：2003.12 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

## 基本操作




方向键：将道具栏调出后选择道具
△：调出道具栏
○：使用道具栏里你所选择的物品
□：使用装备的武器，在没装备武器时则是使用拳脚攻击。
×：跳跃/攀爬
L1：下蹲/使用特定道具/贴墙后，不做任何动作便可以开启光学迷彩系统，角色的身体便会变透明，从而躲避敌人的搜索/
R1：按住后转换为主观视角/使用物品栏EAUIP里面的道具
START：暂停游戏/重新设置游戏的操作

## 解除变装方法

1.一种方法就是按住L1，然后快速转动L3，经过一小段时间后，自动解除
2.在特定地方(如衣柜或铁桶内)按L1进入变装或解除变装

## 序 プロローグ 幻影

这一章作为游戏的序章，主要是为了让游戏者熟悉本游戏的一些基本操作及基本工具的使用，操作动作包括攀爬、换装，而供给使用的器具包括热探测仪、3DA照相机、微型摄像机等。

游戏开端是从飞机上跳伞的场景，选取跳伞高度是其中的关键点，起始高度为10000米，经过同伴一段罗嗦的E文之后画面上出现了TARGET为落地地点选择。躲开一连串的子弹，在离地面2100米左右按口键将降落伞打开，终于安全落地了。真正的任务总算是开始了，调整好状态，READY? OK，let's GO!





先走下一段阴森的回廊，到底部同步传来了一通信息，可学会使用隐形迷彩。K死第一个敌人，继续前行再搞定屋内的一个敌人，拿到一个关键道具安全标签卡（作用：当戒备状态降至CAUTION时，去地图标示的“保安末端”使用这个道具，就可以将警戒级数回复到SAFETY）后一直向前直到同伴又发来一通信息，这次是教玩家如何使用SPDIER GRIP进行攀爬到下一地点后，在同伴的亲身指导下学会了本章最后一项特技——伪装，有了这项技能后就可以轻松骗过守门的傻瓜了(^^)。又是一段阴冷的通路，通过一张门后会自动卸装，于是进入了本游戏第一个比较紧张的地方：你作为入侵者终于被发现，会有一大帮家伙来狙击你。这次战斗中敌人是打不完的，只要坚持到一定时间便会发生剧情。剧情后从前面地板下面的通道爬出去，来到礼堂门口从同伴传来的信息中得知要进入礼堂内部，必须利用事务室内任务的相貌才可通过。于是通过右边的楼梯爬上礼堂对面的平台，使用“3DA照相机”给对面房里的指挥官来一张正面像，然后进行一次换装便可以骗过礼堂门口的监视器，从而进入到礼堂内部。发生剧情，序章结束。

## 1 ハンプティ・タンプティ

（CASE 01 HumptyDumpty）

●**主要任务：得到视网膜复制件和管理用密码。**

主角出现在地下停车场，在靠近左面的一木箱内得到道具“钢笔试闪光弹”，进入下一区域“设施内廊下”，进入后，在一个转弯处，有人会发送信息告诉主角一些如何去窃听NPC说话的方法（方法是在说话人旁边按L1键，听完他说的话，还能采集到他的声音）。从尽头处的楼梯上2楼。在2楼尽头的房间得知非研究人员不得入内。到一楼去拍下一研究人员的正面，然后到2楼右面的一个衣柜内，换装成研究员，进入刚才不能进入的房间。进入“货物存房场”后，打破正前方的木箱可得到“ボタン型发生器”（此道具可以在任何地方使用，当主角选择好对象以后，按口键就可以将发生器贴附到对象的身上，这时候观察地图就可以发现在地图有一红色的圆，这就是对象的位置。这个道具最多可以同时跟踪8个目标），随后从另一出口进入“厨房”，里面的厨师交给主角一张“LV1磁卡”。从门口出去经过食堂左面的门湖，可以看到一男子从





旁边房间出来，进入这个房间，在左面的地板上找到一份“报纸”，此时也会收到同伴发过来的消息。从右面的门走到右面的尽头，在一道磁卡门前使用那张“LV1的磁卡”。进入“研究室”，左转进入惟一能进的门，使用刚捡到的那张“报纸”，发生剧情，得到“LV2磁卡门钥匙”。到“LV1资料室”去拿“上上周的抽奖票”后去食堂。到2楼左侧的尽头使用“LV2磁卡钥匙”，进入“LV2研究室”，得到同伴发过来的信息后，在食堂2楼利用“3DA照相机”将博士的影像拍下来。然后到“LV2资料室”去，爬到尽头处的一个高台击打墙上已经倾斜的木板可得到“今周的抽奖票”。到一个有衣柜的房间去换装成博士的样子，通过“LV2秘书室”进入“LV2最高机密区面前廊下”（地图的最左段）。去“LV2主任的办公室”捡到“上周的抽奖票”，然后进入





“LV2研究室”，在显微镜前使用网膜后，进入左边的衣柜换成本来的样子，爬进旁边的通风管道，达到岔路口的时候选择右边的通道，在这里守候博士的到来，当博士在观看显微镜的时候，主角要一直按着○键进行采集（注意看左上方的提示，超出范围的话，主角只要朝前爬一点就行了），当成功捕获到100%后，从另一端的出口出去。当返回到“货物存放场”时，同伴又发来了信息。在限定时间内到“LV2研究室”走廊，这时候警报突然响起，赶快进入“LV2ラボロッカールーム”从通风管道再次潜入到屋内，在显微镜前取回本体，然后再从通风管道返回。最后从“地下停车场”离开。

## 2 真夜中プラス狼

（CASE 02　24:00 Plus Wolf）

●**主要任务：窃取敌最高机密区电脑机密**

一出来可自己选择从2个不同的地点（A栋屋上/地下停车场）潜入到研究所内部。无论选择哪个路线，关卡结局都一样。

从A栋屋顶路线，利用垂直高度约40米的通风管道进入，这条路线比较简单，我们就往这里走，let's GO！






在A栋屋上的走廊直走，将堆放在角落的木箱打碎，便能发现隐藏的通风管道入口，顺着它一直前行，可以到达垂直高度约40米的“巨大通风点检用通路”，通过同伴发过来的信息利用道具下到研究所内。下降时要小心，千万不要碰到红外线（碰到立即GAME OVER），解决7个发生器后，就可以安全地降到“巨大通风点检用通路”底部。将门破坏进入“LV2研究室”，拿出“3DA照相机”给屋里的警卫照上一张，然后返回“通风点检用通路”底部，利用铁桶换装成警卫的样子，高枕无忧地移动到“LV2ラボロッカールーム”。干掉屋内的警卫，变回本来的样子，再从通风管道潜入到“实验室内部”，再变成警卫的相貌。潜入“LV2主任办公室”，在里面干掉一个情绪慌张的警卫可以得到后面将会用到的道具—“光ディスク”，爬出通风管道，到“LV2ラボポイラ室”，从尽头通风管道到达下一地点。这里可捡到一个装备后可减轻50%伤害的装备（打烂上面两个箱子后通过天花板爬过去）。经过楼梯来到2楼，沿铁梯爬下去，注意不要碰到红外线。通过后来到机密区的上方，接到同伴的信息得知机密区内部安装了移动式红外线，其地板上也安装了感压式报警系统。主角在下去之前必须先使用道具“瞬间冷却スプレー”，不然就无法进入到室内。下到控制台附近后，使用道具栏中的道具“光ディスク”从而开启电脑，输入上一关得到的今周抽奖票上的数字（就是本电脑的密码），什么，你在上一关忘记拿了？怎么这么不细心呢，但没关系的，因为密码不是随机的，我来告诉你吧，密码是0305112551，复制完数据带着光盘返回到屋顶 这时会有一组红外线向下移动，主角需保持水平状态到达最底层。等待一段后精彩的剧情红外线会解除，最后将复制好的光盘带到“巨大通风点检用通路”，从通路左边的楼梯上去，通过攀爬楼梯和木箱上去一直走，来到一走廊后，会响起警报，这时只好改变计划，从旁边通风管道离开，来到“A栋屋上/B栋屋上”的屋顶上，干掉一群警卫后到达阳台上，在靠近右边的墙壁上，抓住上方墙壁移动，小心墙壁上的漏电装置，到达走廊尽头的缺口处从铁梯上屋顶，在左边找到一块与其它铁板不同且变了颜色的一块，击破障碍物后，利用攀爬向主角右移动，在角落处得到滑翔伞逃离此处。

## 3 ルーザーは空の上

（CASE 03　Loser In The Sky）

●**主要任务：刺探敌人的内部情报**

游戏开始后，在一出来的房间床前可以找到一个新型道具，再拍下门外保镖照片，并换装。从这个房间尽头的门来到“デッキB客室区画A”大厅，在大厅内调查后进入旁边男洗手间，在最里面地板上得到“闪光ペンッル”，然后从右边木门到达“デッキB 中央ロビー”。然后从左边楼梯下到一楼到达“デッキA娱乐设施廊下”，再由右门出来，然后到达有两名保安的门前进入“カジノホール キャンブルルーム”赌场内







部，先进有保安把守的“カジノホール パーティー”会场，发生剧情后返回“205室”，在桌上取得“カケテルヒ手纸”，接着再去“カジノホール ギャンブルルーム”在一赌桌上找到博士，先不要惊动他，进入左边“カジノホール バー（SWERY65）”的酒吧内，拍下调酒师的相貌，返回大厅，进入“中内カジノホール スタッフルーム”屋内，在旁边衣柜换装后去博士那，使用“カケテルヒ手纸”，随后换装成保镖从调酒师旁边的门返回到“カジノホール ダンサーパーテン控ぇ室”，透过玻璃拍下博士的相貌，再站在窗户旁边按L1录下声音 再去“デッキB 中央ロビー”（中途换装成博士），从左边尽头的门离开，经“デッキB 中央ロビー”进入到二楼到达“デッキB 支配人员及应接室”。在行走到“デッキB 支配人员及应接室”走廊中段的时候会发现有名男子贴着墙壁，调查知是伪装的同伴，发生剧情后返回到酒吧内的“カジノホール ダンサーパーテン控ぇ室”，击破房间内一幅有倾斜的画，后用手枪将红色衣服打落下来，剧情发生后，主角快速赶到“デッキB客室区画B”，主角再去进入旁边“デッキB 女子トイレ”女洗手间内的通风管道，爬行来到接应室听完对话后返回到“205室”和同伴会合后，再到“カジノホール ダンサーパーテン控ぇ室”后，以前箱子不见了，出现一条通风

管道，爬出后到达“デッキC” 从“业员专业廊下A”顺着走廊走到尽头，打烂右边门上的锁，进入后靠着墙走避开红外线，再击破门上的锁进入后先打坏转角处左边的红外线发生器，前方那个可以不理会，接着直接转弯来到中间的走廊，先躲在红外线下方，看清两个发生器的位置，击破后进入正前方的门发生剧情，任务完成。

## 4 小さな骨を持っていた

(CASE 04 A Little Bone)

**●主要任务：潜入到招待会场**

主角出现在“机关部 机械室”，经过“机关部 通路A”照下士兵样貌，换装到达“机关部 通路B”，接着从尽头铁梯爬上二楼，碰到两名士兵，会对主角身份产生怀疑，不用紧张，直接进入到“机关部メインキャットウォーク”发生剧情：主角会靠左面的墙不移动，等旁边的女人先从主角身边经过。然后进入“机关部 中枢廊下”，注意通路中的监视器，接着向前进入“机关部トベントホール前廊下”，先从右边走廊走到尽头到达“ゼキユリテイ区画”，击破所有发生器后从通风管道离开，在前方岔路向左爬出通风口，从旁边另一通风口进去。出来后打开旁边的门，进入后进其中的通风管道，在其中拍一张手上拿一束玫瑰花男人的照片，后退出管道，打破旁边门上的锁，从刚才来的管道返回到“机关部トベントホール前廊下”随走廊一直到尽头，进门换装成玫瑰花男，后可以进入正门，到“机关部トベントホール” 屋内，引发剧情。后主角沿原路返回，发生剧情，任务完成。

## 5 老王コール

(CASE 05 Old King Cole)

**●主要任务：逃出敌方阵营**

醒来后在牢房里，走道窗户旁，发生剧情，打倒守卫后，离开“独房小屋周边”，来到“连通路A”从主角右侧的楼梯来到楼上走廊，然后经过一段走廊跳到对面，向前，最后从尽头的楼梯逃出“连通路A”到“连通路B”，进入“武器库”所在房间内，可以在进门右边的木箱，向前找到主角被搜走的装备，在有红点的机器处使用“スタンシエーバー”给机器充电，使传送带货物向后移动，然后再充电一次，可以将两堆物品放在一起。然后经传送带到达“武器库里庭”，从旁边的楼梯下去，拍下在桶子旁边聊天的两名士兵，后换装干掉他们（击破旁边木箱还能得到新武器）。击破旁边上锁的门，解除变装，进入到土洞内，出来后前往“底をし沼”利用木头移动到沼泽的高台上（如果不慎掉入沼泽，要立即跳上木头，否则GAME OVER），取得装备“对人地雷センサー”，装备后可以察觉出埋在地下的地雷，装备后向前到达“前线基地本部”，这时候同伴会发来消息告诉主角别靠近电网。到达同伴所说的地点，用相机观察大楼内部情况，后爬上警戒台干掉所有



守卫后，再到前叙地点，用照相机对准对面窗口，会发生剧情，下铁梯，进入大门，沿路一直走，来到“密林地带河原A”（记住不要上旁边的斜坡），击破隐藏在草丛里的发生器。前行，在左面岩石上击破另两个发生器后登上楼梯离开这里。来到“密林地带河原B”冲过吊桥后一直向上走（注意墙上的热能探测仪），到达“密林地带泷壶前”，从吊桥到达对面后发生剧情。进入大门后先向左走到达“隠し通路”，移动到对面使用装备“ラペリングハーネス”一直下降到山谷底部，顺小路到“前线基地本部”的正后方，后进入到前线基地本部，从铁梯下去击倒警卫后上楼梯用照相机照下屋内人的相貌，然后去靠近他的窗录取声音，经过一路攀爬后，返回到“密林地带泷壶前”，在旁边铁桶换装。骗过守卫进入内部，与敌指挥官对话。完成任务。

## 6 コマドリを誰が殺すのか?

(CASE 06 Kill Cock Robin?)

**●主要任务：破坏变种病毒**

成功进入敌细菌工厂内部后，从“设施内ロビー”楼梯来到下面走廊，进入右边的门到达“施设内廊下A”，对准对方守卫拍照，然后进入走廊左边，到柜子换装后将附近的木箱破坏，可捡到这一关后期将用到的道具“ セキユリテイタグ”。继续前行到尽头，击破锁后进入来到“施设内廊下B”，右行到尽头拍下一张研究员的照片，然后走到左面走廊的尽头，击破门上的锁到“施设内廊下A”，换装成研究员，进入有两个守卫把守的门内，到达“培养区画 廊下”，后再进入“培养区画



灭菌室”，成功灭菌后进入到“培养区画ロッカールーム”，在房间内再次对戴口罩的研究人员照一张，钻进衣柜内换装，后进入到“培养画区无菌实验室”，从旁边的楼梯进入到“培养区画コントロール室”，在控制台上得到道具“ジャミングモバイル”（作用是可以使电子仪器暂时失效），先下到控制台下层，这时要利用刚得到的道具“ジャミングモバイル”了。先将头顶上方的盖板打开将“ジャミングモバイル”投出“コントロール室”。后快速返回到控制台上，到漏电的机器旁使用道具“スタンシエーバー”给机器补充电力，达到需要电力后紫外线关就会启动，成功完成操作后响起警报，发生剧情。接着快速返回到“培养画区ロッカールーム”在衣柜旁边的保安末端（地图上标的绿点处），使用“ セキユリテイタグ”，使状态达到SAFETY，此时门就会打开，按照来的道路返回到“设施内ロビー”，到达后从旁边的门进入到“非常用通路”。此处的热能探测仪特别多，注意靠墙走。来到“ミサイルドック”后先下楼，在楼底发现一个上了锁的集装箱的门在动，击破它可以找到同伴，（再次进入刚才找到同伴的集装箱可捡到新式武器和子弹，在另外2个集装箱打破木箱可得到道具）接着主角利用同伴打开的门进入到“地下独房前廊下”，将守卫干掉后进入“地下独房”。这时可先去“独房A”捡道具，再去“独房D”击破木箱后经过一段潮湿、肮脏的通

风管道到达“独房B”取得大量的弹药。最后进入“独房C”，见到一个小女孩，在一段剧情后，主角冲出来杀死一定数量的敌人后，又一次发生剧情，在女孩的一声尖叫后，主角只剩下20分钟的撤退时间。在一次进入“独房C”，发现女孩不见了。爬进去屋内的通风管道向左来到了“机械室”，一直向右走，进门后进行BOSS战。（注意：一开始攻击BOSS是没用的，不要浪费子弹。要连续3次到达距他较近的地方，也就是发生3次剧情后才能进入真正紧张的BOSS战。 在与BOSS这次对战的场地里能捡到2种新武器以及弹药和回复药）在同伴击毙BOSS后，这一话宣告结束。

## 7 リンガ・ローズ

(CASE 07 Ring o'Roses)

**●主要任务：救出人质**

一出来可自己选择从2个不同的地点---屋根里ルート和下水道ルート，就选屋根里ルート吧，let's GO！主角一出来位于“发着ホール屋里根A”，先给前方守卫照相，后击倒他，进门，经过“发着ホール屋里根B”直走到达“发着ホール屋里根C”，在铁桶内换装后，返回“发着ホール屋里根B”从铁走廊移动到对面，经过几道门后到达 “职员专用廊下A”（当然不变装也能通过，但由于要过不牢固的铁板路，还有面对一群士兵，通过的难度系数比较大，劝各位玩家还是选择变装这种轻






松的过关方法），从铁梯爬下去由屋内来到走廊外面，向左到走廊尽头的“点检用通路A”，进入K死3个士兵，从尽头的门进入“点检用通路B”，解除变装，从门口的铁柜出发通过爬和跳一步步向上迈进，最后来到“点检用通路C”，从屋内的铁梯下去，在一段剧情后开始了激烈的战斗，坚持到一定的时间后再次发生剧情。进入大厅旁边的“驶长室”，到尽头后发生剧情，消灭2名敌人后回大厅，从打听一个倒塌的地方进入“资材运搬用线路”，从里面的通风管道爬出去。剧情发生后，在限定的时间内从左边的走廊一直向前，跳上火车顶棚，任务完成。

## 8 リンガ・ローズ

(CASE 07 Ring o'Roses)

**●主要任务：阻止列车**

一直向前，通过五节车厢后，离开车顶到达“货物列车荷台”，发生剧情，等到警戒状态降到SAFET以后，从另一出口来到“机关车荷台”，再经过两节车厢终于到达目的地，在一段感人的剧情发生后，任务完成。

## 9 ジェイコブ

(CASE 09 The Jakof)

**●主要任务：最后的对决(这一话一开场就会令大家有一种似曾相识的感觉，大部分场景和序章的一样，而且游戏的部分流程也和序章完全相同，从这里开始也从这里结束，冲破本游戏最后一个关卡，胜利就在眼前。)**

从屋顶上的楼梯进入屋内，击破木箱拿到一些道具后从同伴所站处的楼梯离开，进入“冬の塔 1阶フロア”顺着走廊走到底部，干掉敌人后进入到“礼拜堂屋上”（注意里面的热能探测仪）后到“城屋上A”的



室外后与同伴对话，接着走到通道尽头将敌人消灭后进入“城屋上B”，用相机拍下敌方士兵的相貌，换装，最后到高台上通过检查进入房间内部。在“城内部2阶廊下A”的顶部从楼梯一直到底层，击倒一士兵，从铁梯进入到“大广间”后发生战斗，敌人是无限的，坚持一段时间后便会发生剧情。从前方地板下的通道管道离开，出来后到达“城内部2阶廊下B”一直前进，经楼梯上2楼将墙角的木箱击破，然后从楼梯旁的墙角按L1向右前进，注意墙上的机关，小心触电。击破隔壁木箱，向前下去，再从旁边的通道爬出去，到达“城内部1阶通路”，先通过3组红外线，然后向左干掉一名警卫后再装备道具“スパイダーグリップ”，通过大坑以后打掉坑底的发生器，进入尽头的“城内部 研究室”后发生剧情，进入房间，将房间内一道有锁的门击破，救出困在这个房间的研究人员后从另一道门离开。从研究室出来后在“城内部 1阶通路B处”拐弯处击破发生器后，继续前行进入“城内部 1阶通路A”，从通风管道内进入到“ダクトターミナル”，从左边的通风管道内离开。在到达“ヴエストヤード”后管道发生爆炸，这时候通过同伴发来的信息确定目标为礼堂。先登上旁边的铁梯，拍下指挥官的正面照，然后在一墙角边的铁桶内换装，最后骗过礼堂门口的监视器，顺利进入后发生剧情，接下来就是与指挥官对战。结束后，从礼堂下面的通道来到“地下牢”，在岔路口选择右边的路来到“飞行船ドック”，快速登上飞空艇进行紧张刺激的最终BOSS战，搞定他后，大结局终于出现了，但是否这就真是游戏的最终结局呢？故事到这里并没有完结，游戏到这里也没有结束，而答案就在二周目……



## 隐藏的第十话（真结局）

游戏有一个隐藏的第十话。内容在最后会有所改变：一周目只能看到男、女主角望着尼古拉斯的尸体叹息，二周目的时候就能了解到故事的真正结局。至于内容，还是留给玩家自己慢慢欣赏吧。

## 游戏其它要素

**★一周目完成后出现：**

ジュークボックス(自由收听游戏里的音乐)、增加最高难度、主角新增服装一套。

**★二周目完成后出现：**

ガーボロジーモード(自由选择关卡)

另：我2周目(都是以NORMAL难度)爆机，但在SPECIAL中还有3个选项不能选择，可能是需要更高的难度爆机或进入第3周目才能打出。追求完美的玩家不妨去试试更高难度的N周目^_^。

作者：www.u-soul.com---coohuang

搞笑乱弹没正经

# 敢不买电软，我…我…我脚不放下来！

整个一个野狐禅

春节到了，总要找点乐儿才好。
用别人"找乐儿"很危险，有"丑化"和"诽谤"的嫌疑。
看在《电软》"献身"的份儿上，笑一声。
春节快乐！

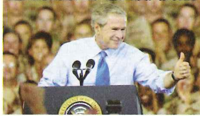
※此图人物系根据风林穿开裆裤时的头像和隆合成。


再逼我24小时看电软，
俺跟你拼了。


就是他，拿电软哄我！


谁敢骂《电软》！

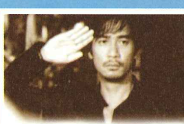

就我一个傻X，不会吧！


这么好的东西，怎么没人买呢？


爱电软还是爱我，你决定吧！


不买电软还想跑！


谁敢攻击《电软》，
马上修理他！


向买《电软》的弟兄们致敬！

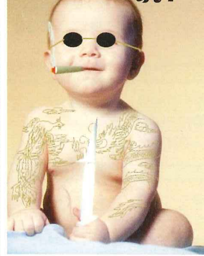

风大哥，我买《电软》行了吧！


再也不敢了！


让你看《电软》！


拜托了，夸夸
《电软》吧！


凭什么说我看不懂《电软》！


把《电软》藏哪儿了，
说！


不看电软的下场！


天师，不行就看看谁的硬件硬！


杀千刀的《电软》！


买还是不买《电软》，你们决定吧！



# GROWLANSER IV
*Wayfarer of the time*

# 梦幻骑士IV

| PS2 | 厂商：ALTUS | | 发售日：2003.12.18 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

■文/星川明人

## 游戏开始前的注意事项

1、本作的剧情发展相当简单，基本上只要与人交谈或者睡觉就可以在村子中发展剧情。
2、虽然游戏中的大地图看起来不是很方便，但是在野外四处都有路标，绝对不用担心发生迷路的情况。
3、在装备魔石时要注意魔石的颜色与容器槽的颜色，同种颜色装备可以使相应技能所获得经验点数更多，更加有利于提升特技、魔法等级。
4、有些魔石容器本身就有魔法属性，对于这样的容器就没有必要再安装同样属性的魔石了。

**任务01**
●任务地点：最初的地图
●取得道具：绿の石
★**攻略重点**：无

**任务02**
●任务地点：佣兵团キャンプ
●取得道具：赤い石、绿の石
★**攻略重点**：无

**任务03**
●任务地点：ランプラス岛屿
●取得道具：无
★**攻略重点**：击倒3个以上的敌人

**任务04**
●任务地点：输送队袭击
●取得道具：无
★**攻略重点**：全部击破(含敌援军)

**任务05**
●任务地点：マーキュリア
●取得道具：回复药、生命のリンゴ
★**攻略重点**：无

**任务06**
●任务地点：トロックメア
●取得道具：绿の石
★**攻略重点**：无

**任务07**
●任务地点：トロックメア外
●取得道具：无
★**攻略重点**：在レジーナ攻击前将クラウ击倒。

**任务08**
●任务地点：希望の遗迹前
●取得道具：トパーズ
★**攻略重点**：无

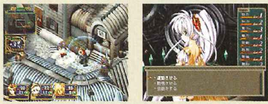
**任务09**
●任务地点：希望の遗迹
●取得道具：无
★**攻略重点**：无

**任务10**
●任务地点：ラインファルツ基地
●取得道具：コスチュームH
★**攻略重点**：尽量在模拟战中获得更多的点数以换取相应经验值。

**任务11**
●任务地点：リボッカ
●取得道具：受け流し
★**攻略重点**：确保在NPC死亡前完成。

**任务12**
●任务地点：サウドリック
●取得道具：无
★**攻略重点**：为商人进行护卫，确保运送品未受到伤害。

**任务13**
●任务地点：トロックメア
●取得道具：疾风のリンゴ
★**攻略重点**：为商人进行护卫，确保运送品未受到伤害。



**任务14**
●任务地点：サウドリック
●取得道具：无
★**攻略重点**：カウンタ0以内完成

**任务15**（连锁任务一）
●任务地点：サウドリック北の遗迹
●取得道具：魂粉碎、药师の知惠、生命のリンゴ、ネクタル、必杀の一击



★**攻略重点**：在1F时确保カウンタ在0之前回收3个宝箱并关闭机关；在5F时同样确保カウンタ0之前完成。

**任务15**（连锁任务二）
●任务地点：サウドリック
●取得道具：无
★**攻略重点**：为商人进行护卫，确保运送品未受到伤害。

**任务15**（连锁任务三）
●任务地点：トロックメア
●取得道具：疾风のリンゴ
★**攻略重点**：为商人进行护卫，确保运送品未受到伤害。

**任务16**
●任务地点：ラインファルツ基地
●取得道具：无
★**攻略重点**：确保一段时间内ミュンツァー无法侵入研究设施。调查墙壁的开关就可以启动机关，可以或多或少的拖延一些时间。

**任务17**
●任务地点：トロックメア
●取得道具：无
★**攻略重点**：无

**任务18**
●任务地点：ラインファルツ基地
●取得道具：无
★**攻略重点**：无

**任务 19**
●任务地点：トロックメア
●取得道具：无
★**攻略重点**：无

**任务 20**
●任务地点：ルイン·チャイルド收容所
●取得道具：コスチュームF、エレナ フェイト01
★**攻略重点**：与エレナ敲墙壁交谈时顺序选择“ラウルのフリ”→“约束”→“移住”→“爱してる”。确保在カウンタ0以内NPC全员生存。主角接近フレーネ之后就可以使她加入战斗。

**任务 21**
●任务地点：トロックメア
●取得道具：无
★**攻略重点**：与エレナ交谈时选择“真实を话す”（エレナ未在收容所中死亡，具体条件不明）。

**任务 22**（连锁任务一）
●任务地点：マーキュリア
●取得道具：属于自己的土地……
★**攻略重点**：在カウンタ0以内击倒マウアー并阻止敌人的侵入。

**任务 22**（连锁任务二）
●任务地点：イライザの屋敷
●取得道具：カルノスの手纸
★**攻略重点**：在カルノス的房间中取得信件。

**任务 22**（连锁任务三）
●任务地点：マーキュリア
●取得道具：将“カルノスの手纸”交给ボラック。
★**攻略重点**：无

**任务 23**
●任务地点：オーディネル
●取得道具：ダンディーブック
★**攻略重点**：无

**任务 23**
●任务地点：オーディネル
●取得道具：ダンディーブック
★**攻略重点**：无

**任务 24**
●任务地点：クラスダール
●取得道具：生命のリンゴ、リング制御力アップ



★**攻略重点**：与宿屋中的ラティカ交谈可以看到ミンツァー的回想画面，但是有时不可以，不知道是随机发生还是需要特殊条件。

**任务 25**
●任务地点：リーゼル
●取得道具：无
★**攻略重点**：无

**任务 26**
●任务地点：ファンデルシア
●取得道具：クリスタル
★**攻略重点**：无

**任务 27**
●任务地点：海底遗迹
●取得道具：クリスタル5(一宝箱中)
★**攻略重点**：如果不使用取得的“クリスタル”就无法找到前进的道路。在有些使用过“クリスタル”仍无法找到道路的地方就要跳到坑中转换路线，但是对于落下的地点不大好说，只有多掉几次来确定一下了。在战斗中要优先将ディフェンダー击倒，要利用ディフェンダー的颜色性像相反属性的魔法攻击，但是不要使用レムス。

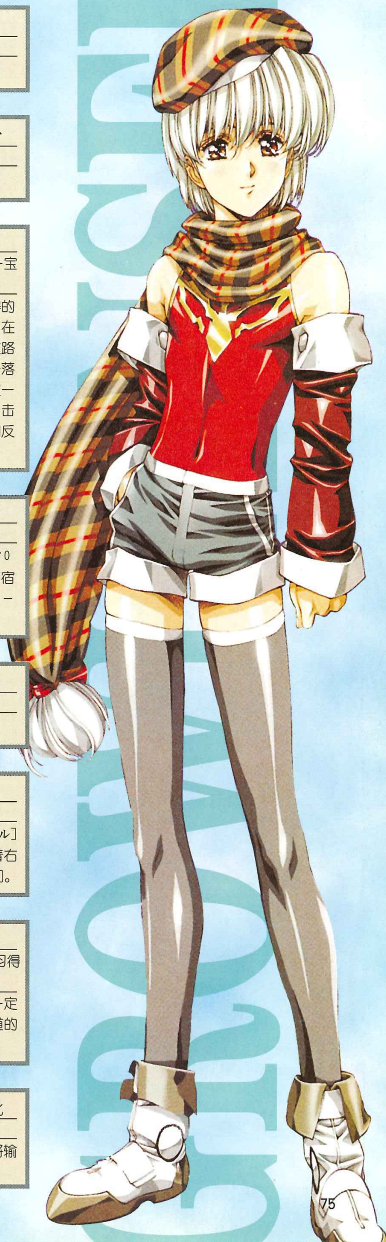
**任务 28**
●任务地点：クラスダール
●取得道具：无箱中)
★**攻略重点**：确保在カウンタ0以内NPC全员生存。与先前到来相同，与宿屋中的ラティカ交谈就可以看到ミンツァー的回想，但条件不明。

**任务 29**
●任务地点：オーディネル
●取得道具：无
★**攻略重点**：无

**任务 30**
●任务地点：废村
●取得道具：妖精の泪
★**攻略重点**：从[オーディネル]离开后向北前进到第三个地图，之后沿着右侧巨大的岩石的内侧前进就可以到达[废村]。

**任务 31**
●任务地点：休假（初回）
●取得道具：友情の证(必须习得协力魔法)
★**攻略重点**：在开始休假前一定要从ケイト那里习得协力魔法。自己街道的美术馆完成，今后开始有相对固定的收入。

**任务 32**
●任务地点：マーキュリア北
●取得道具：无
★**攻略重点**：要利用魔法先将输送动物击倒，其他的敌人放在之后收拾。



## 攻略人行道



**任务 33**
- 任务地点：マーキュリア城
- 取得道具：无
- ★攻略重点：在カウンタ0以内人质全员生存。

**任务 34**
- 任务地点：イライザの屋敷
- 取得道具：コスチュームC
- ★攻略重点：无

**任务 35**
- 任务地点：休假（二回）
- 取得道具：无
- ★攻略重点：无

**任务 36**（连锁任务一）
- 任务地点：マーキュリア |の
- 取得道具：金库密码：643、パワーストーン
- ★攻略重点：前一次战斗中先使用协力魔法将魔法师消灭，接近ブリュンティール并切断开关。在之后的战斗中只要将ガーディアン全部破坏大门就会打开。

**任务 36**（连锁任务二）
- 任任务地点：イライザの屋敷
- 取得道具：无
- ★攻略重点：在夜晚，会出现关于使魔的选项，选择“手间をかけさせるな”或者“レムスに頼まれて”就可以使第2代使魔消失，取而代之的是第1代使魔复活。

**任务 37**
- 任务地点：休假（三回）
- 取得道具：无
- ★攻略重点：无

**任务 38**
- 任务地点：サンセール
- 取得道具：ラッキーシンボル
- ★攻略重点：确保在カウンタ0以内NPC全员生存。

**任务 39**
- 任务地点：サンセール北
- 取得道具：无
- ★攻略重点：ペイトンをトランスゲートまで护卫。

**任务 40**
- 任务地点：アイーダ国境
- 取得道具：无
- ★攻略重点：レムス装备[间接射程アップ・改]，并配合使用协力魔法优先将魔法师消灭。[间接射程アップ・改]可以在自己街道的店中买到。

**任务 41**
- 任务地点：アイーダ湖の遗迹
- 取得道具：无
- ★攻略重点：在カウンタ0以内取得8个エナジークリスタル。

**任务 42**
- 任务地点：アイーダ国境
- 取得道具：无
- ★攻略重点：在カウンタ0以内全员生存脱出

**任务 43**（连锁任务一）
- 任务地点：休假(四回)
- 取得道具：无
- ★攻略重点：ショップ街完成，包括[セラピー（性格变更）]、诊疗所、レストラン 。

**任务 43**（连锁任务二）
- 任务地点：自分の街
- 取得道具：コスチュームI
- ★攻略重点：可以去向ケイト学习下一个协力魔法。

**任务 44**
- 任务地点：オーディネル外
- 取得道具：无
- ★攻略重点：确保在カウンタ0以内NPC全员生存。建议由フレーネ专职回复，比较保险，レムス依然利用[间接射程アップ・改]的优势进行攻击。

**任务 45**
- 任务地点：废村
- 取得道具：魔法原理の书
- ★攻略重点：发现魔动炮。只要在夜晚外出就会遇到幽灵，翌日调查幽灵出现的场所就可以发现。

**任务 46**
- 任务地点：オーディネル外、都市レブラント一带
- 取得道具：无
- ★攻略重点：确保在カウント0以内完成胜利条件。

**任务 47**
- 任务地点：丘
- 取得道具：无
- ★攻略重点：在カウント0以内防卫己方全部的3个军旗。当ノーマン的HP下降到一定程度后会从左下方出现增援。

**任务 48**
- 任务地点：カフマーンの泷
- 取得道具：泛用エネルギーパック
- ★攻略重点：在カウント0以内回收全部宝箱。因为回收宝箱有时间限制，建议主角与イライザ使用ダッシュ来回收。レムス同样还是装备[间接射程アップ・改]优先击倒中央的敌人，而フレーネ则使用魔法击倒左右两侧的敌人。

**任务49**
●任务地点：自己的街
●取得道具：ジェード
★攻略重点：与商店旁地图中防具屋的村人交谈，并接受他寻找自己孩子的委托。第一个小孩可以在マーキュリア海港附近的建筑物中找到（需调查）；第2个小孩可以在サンセール宿屋放置木头的地方找到（阴影部分）；第3个小孩可以在サンセール北部门左侧找到（影子部分）。

**任务50**
●任务地点：イライザの屋敷
●取得道具：无
★攻略重点：将[泛用エネルギーパック]交给マギー。

**任务51**
●任务地点：イライザの屋敷、マギーの研究室
●取得道具：无
★攻略重点：无

**任务52**
●任务地点：カフマーンの泷外
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウンタ0以内完成胜利条件。

**任务53**
●任务地点：休假（四回）
●取得道具：无
★攻略重点：无

**任务54**
●任务地点：サンセール
●取得道具：内
★攻略重点：取保在カウンタ0以内完成胜利条件。

**任务55**
●任务地点：サンセール地下遗迹
●取得道具：魔动炮设计图の一部
★攻略重点：确保在カウント0以内完成胜利条件。

**任务56**
（连锁任务一）
●任务地点：サンセール北
●取得道具：无
★攻略重点：三次战斗的目的都是在カウント0以内PTM、NPC全员生存，只是前两次不需要救助NPC。

**任务56**
（连锁任务二）
●任务地点：休假（五回）
●取得道具：无
★攻略重点：自己的街道增加了斗技场。

**任务57**
●任务地点：アイーダ国境
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

**任务58**
●任务地点：トロックメア北/ヴァルカニア检问
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウント0以内击倒35个敌人。

**任务59**
●任务地点：トロックメア
●取得道具：エレナの研究レポート
★攻略重点：只要确保エレナ生存就可以从她那里得到[エレナの研究レポート]

**任务60**
●任务地点：ヴァレリーフェイト/オーディネル北
●取得道具：无
★攻略重点：在前往希望の遗迹前在宿屋休息就会发生剧情。

**任务61**
●任务地点：自分の街
●取得道具：无
★攻略重点：使当前的协力魔法达到5级。

**任务62**
●任务地点：ルイン・チャイルド收容所
●取得道具：エレナの研究レポート（エレナ死亡）
★攻略重点：如果エレナ死亡的话就可以找到[エレナの研究レポート]（调查曾经关押エレナ的牢房）。

**任务63**
●任务地点：希望の遗迹内
●取得道具：无
★攻略重点：无

**任务64**
●任务地点：希望の遗迹外
●取得道具：アキエルの记忆の结晶、メダリオンの右半分
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

**任务65**
●任务地点：休假（五回）
●取得道具：无
★攻略重点：无



**任务66**
●任务地点：イライザの屋敷、マギーの研究室
●取得道具：无
★攻略重点：将[アキエルの记忆の结晶]交给マギー。

**任务67**
●任务地点：サウドリック
●取得道具：ルビー
★攻略重点：入手ルビー后还可以引发商人护卫的剧情，在商人护卫的任务中如果货物没有受到任何伤害就可以得到[时の香炉]。

**任务68**
●任务地点：トロックメア
●取得道具：ルビー
★攻略重点：在商人护卫的任务中如果货物没有受到任何伤害就可以得到[时の香炉]。

**任务69**
●任务地点：ラインファルツ基地
●取得道具：投影装置、コスチュームE、ブラスト研究报告书
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

**任务70**
●任务地点：休假（六回）
●取得道具：无
★攻略重点：如果在休假前将[ブラスト研究报告书]交给ケイト的话，翌日前往マギー的研究室与ケイト交谈就可以得到[マテリアルマスター]。协力魔法达到6级之后返回自室与ケイト交谈就可以得到[アメジスト]。

**任务71**
●任务地点：イライザの屋敷
●取得道具：マテリアルマスター、アメジスト
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

**任务72**
●任务地点：マーキュレイ城
●取得道具：フェンリルガーヴ
★攻略重点：无

**任务73**
●任务地点：レブラント
●取得道具：エリクサー
★攻略重点：无

**任务74**
●任务地点：バルトリック岩外
●取得道具：无一
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

**任务75**
●任务地点：バルトリック岩内
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

**任务76**
●任务地点：バルトリック山顶上
●取得道具：无
★攻略重点：在カウント0以内达到胜利条件，优先消灭召唤师。

# 魔石详细资料

## Lv.1

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| 再生能力+1 | 16 | ○ | 无 | 战斗中每固定时间HP+3 |
| ソニックブレード | 16 | ○ | 无 | 武器攻击范围上升（间接武器除外） |
| 毒攻击 | 16 | × | 无 | スキル毒攻击可以使用 |
| 敌寄せ | 14 | × | 无 | 遇敌率上升 |
| 炎の加护 | 15 | ○ | 无 | 炎耐性+2 |
| 风の加护 | 15 | ○ | 无 | 风耐性+2 |
| 雷の加护 | 15 | ○ | 无 | 雷耐性+2 |
| 冰の加护 | 15 | ○ | 无 | 冷耐性+2 |
| 地の加护 | 15 | ○ | 无 | 地耐性+2 |
| 圣の加护 | 15 | ○ | 无 | 圣耐性+2 |
| 心の加护 | 15 | ○ | 无 | 精耐性+2 |

## Lv.2

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| 理力の刃+1 | 36 | ○ | 赤 | 消费1MP使武器伤害+10%，MP不足时伤害-10% |
| 理力の铠+1 | 36 | ○ | 赤 | 消费1MP使受到的伤害-8%，MP不足时伤害+8% |
| ラックアップ+1 | 40 | ○ | 赤 | 战斗中从敌人落下的物品等级上升 |
| 间接射程アップ | 30 | ○ | 赤 | 间接攻击射程增加50% |
| 不意打ち防御 | 30 | × | 赤 | 受到敌人的不意打时可立刻进行反应 |
| サンダーウエポン | 24 | × | 赤 | 付与武器雷的属性 |
| スキル效果+1 | 30 | ○ | 黄 | 习得的全部スキル发动几率上升1.5倍 |
| 全硬直缩短+1 | 30 | ○ | 黄 | 攻击、道具、装备变更时的硬直时间缩短5% |
| スキルLV+1 | 30 | ○ | 黄 | 能够使用的スキルLv上升1 |
| リング制御力アップ | 32 | ○ | 黄 | 制御力上升速度2倍 |
| 魂粉碎 | 30 | ○ | 黄 | 给予敌人武器攻击伤害10%的MP伤害 |
| ファイアウエポン | 30 | × | 绿 | 付与武器炎的属性 |
| ウインドウエポン | 30 | × | 绿 | 付与武器风的属性 |
| アイスウエポン | 30 | × | 绿 | 付与武器冷的属性 |
| ストーンウエポン | 30 | × | 绿 | 付与武器地的属性 |
| ホーリーウエポン | 24 | × | 绿 | 付与武器圣的属性 |
| マインドウエポン | 24 | × | 绿 | 付与武器精的属性 |
| 消费MP减少 | 30 | × | 绿 | 魔法消费MP减少25% |
| M2 | 不可 | ○ | 无 | STR、DEX、INT、ATK+100、DEF+50、MOV+7%左右 |

## Lv.3

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| 特技LV+1 | 76 | ○ | 赤 | 能够使用的特技Lv上升1 |
| ノックアウト | 70 | ○ | 赤 | 一击使对手气绝 |
| 魔力雾散 | 70 | ○ | 赤 | 最大MP为0，50%几率使对手魔法无效化 |
| 隐密 | 70 | × | 赤 | 遇敌几率降低 |
| 血染めの刃 | 70 | ○ | 赤 | 回复武器攻击伤害10%的HP |
| 受け流し | 74 | ○ | 赤 | 受到敌人武器攻击的伤害减少10% |
| MOVアップ+1 | 74 | ○ | 黄 | MOV上升25% |
| 武器威力アップ+1 | 72 | ○ | 黄 | 武器攻击伤害+10% |
| 必杀の一击 | 70 | ○ | 黄 | 会心一击几率上升15% |
| 再生封じ | 70 | × | 黄 | 封印攻击对手的リジェネレート |
| 再生能力+2 | 70 | ○ | 绿 | 战斗中每固定时间HP+7 |
| 魔力アップ+1 | 74 | ○ | 绿 | 攻击魔法、HP回复魔法的效果上升 |
| 魔法复射+1 | 70 | ○ | 绿 | 魔法发动后15%的几率再次发动，再次发动的魔法消耗MP为通常的1.5倍 |
| 冥想+1 | 70 | ○ | 绿 | 战斗中每固定时间MP+1 |
| 魔法LV+1 | 76 | ○ | 绿 | 能够使用的魔法Lv上升1 |
| ナイトメア | 70 | ○ | 绿 | 武器攻击时，一定几率使敌人睡眠 |
| 药师の知惠 | 70 | ○ | 绿 | 在战斗中使用HP回复道具时效果为通常的1.5倍 |
| 复活の秘技 | 70 | ○ | 绿 | 战斗不能时30%的几率复活并回复全部HP |
| 吸血魔法 | 70 | ○ | 绿 | 回复魔法攻击伤害10%的HP |

## Lv.4

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| MOVアップ+2 | 140 | ○ | 赤 | MOV40%上升 |
| 理力の刃+2 | 156 | ○ | 赤 | 消费3MP使武器攻击伤害+25%，MP不足时伤害-25% |
| 气绝ガード | 140 | × | 赤 | 不会气绝 |
| 全硬直缩短+2 | 150 | ○ | 黄 | 攻击、道具、装备变更的硬直时间缩短10% |
| 猛毒攻击 | 136 | × | 黄 | スキル猛毒攻击能够使用 |
| 理力の铠+2 | 156 | ○ | 绿 | 消费3MP使受到的伤害-20%，MP不足时伤害+20% |
| 全属性防御+1 | 150 | ○ | 绿 | 全魔法耐性+1 |
| 炎のまとい | 140 | × | 绿 | 炎属性无效 |
| 风のまとい | 140 | × | 绿 | 风属性无效 |
| 雷のまとい | 140 | × | 绿 | 雷属性无效 |
| 冰のまとい | 140 | × | 绿 | 冷属性无效 |
| 地のまとい | 140 | × | 绿 | 地属性无效 |
| 圣のまとい | 140 | × | 绿 | 圣属性无效 |
| 心のまとい | 140 | × | 绿 | 精属性无效 |
| 魔法射程アップ | 140 | ○ | 绿 | 魔法射程 |
| 暗杀技术 | 150 | ○ | 绿 | 武器攻击时16%几率发生即死 |
| ウインド・シールド | 150 | ○ | 绿 | 敌人使用间接攻击时回避率为2倍 |
| ヴァンパイア | 150 | ○ | 绿 | 回复武器或魔法攻击伤害10%的HP |
| ディスペル | 140 | ○ | 绿 | 对自身的魔法75%无效化，不区别敌我双方 |

## Lv.5

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| 特技LV+2 | 340 | ○ | 赤 | 能够使用的特技Lv上升2 |
| 武器威力アップ+2 | 320 | ○ | 赤 | 武器攻击伤害+20% |
| 受け流し・改 | 320 | ○ | 赤 | 受到的武器攻击伤害-20% |
| 苦行者の悟り | 300 | ○ | 赤 | 武器攻击伤害+50%，但会受到10%的伤害 |
| 腕利きの试练 | 300 | ○ | 赤 | 装备后击倒敌人的ATK上升 |
| リルアップ | 300 | ○ | 赤 | 击倒敌人获得的资金增加25% |
| スキルLV+2 | 300 | ○ | 黄 | 能够使用的スキルLv上升2 |
| 冥想+2 | 300 | ○ | 黄 | 战斗中每固定时间MP+2 |
| スキル效果+2 | 300 | ○ | 黄 | 习得的全部スキル发动几率上升1.75倍 |
| マジックバリア | 300 | ○ | 黄 | 受到的武器、魔法攻击伤害减少 |
| 空蝉の术 | 320 | ○ | 黄 | スキル分身修得后其效果为2倍 |
| 魔法LV+2 | 300 | ○ | 绿 | 能够使用的魔法Lv上升2 |
| ラックアップ+2 | 300 | ○ | 绿 | 战斗中从敌人处取得的道具等级上升 |
| 溶岩の灵力 | 300 | × | 绿 | 付与武器炎与地的属性 |
| 春雷の灵力 | 300 | × | 绿 | 付与武器雷与圣的属性 |
| 吹雪の灵力 | 300 | × | 绿 | 付与武器风与冷的属性 |
| 破坏の光 | 300 | ○ | 绿 | 战斗中每固定时间20%几率发动装备者的アタックLV1 |
| 防护の光 | 300 | ○ | 绿 | 战斗中每固定时间20%几率发动装备者的プロテクトLV1 |
| 忍耐の光 | 340 | ○ | 绿 | 战斗中每固定时间20%几率发动装备者的レジストLV1 |

## Lv.6

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| MOVアップ+3 | 600 | ○ | 赤 | MOV+60% |
| 武器威力アップ+3 | 600 | ○ | 赤 | 武器攻击伤害+30% |
| 魔法复射+2 | 600 | ○ | 赤 | 魔法发动后30%几率再发动，再发动消耗的MP为正常的1.5倍 |
| 气合い溜め | 1200 | ○ | 赤 | 战斗开始后每固定时间ATK+1 |
| 忍びの极意 | 600 | ○ | 赤 | 每次战斗中初攻击时20%几率盗取敌人物品 |
| 振り回し | 640 | ○ | 赤 | 攻击范围内有2个以上敌人时，20%的几率发动全周围性攻击 |
| 咏唱者防御障壁 | 600 | × | 赤 | スキル常时精神集中使用可能 |
| 魔力アップ+2 | 640 | ○ | 黄 | 攻击魔法、HP回复魔法效果上升 |

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 间接射程アップ・改 | 600 | ○ | 黄 | 间接攻击射程2倍 |
| 血染めの刃・改 | 600 | ○ | 黄 | 回复武器攻击伤害20%的HP |
| 筋力成长促进 | 700 | ○ | 黄 | Lv上升时STR成长值+2 |
| 知力成长促进 | 700 | ○ | 黄 | Lv上升时INT成长值+2 |
| 瞬发力成长促进 | 700 | ○ | 黄 | Lv上升时DEX成长值+2 |
| 连续攻击 | 800 | ○ | 黄 | 武器攻击回数1回增加 |
| マヒ攻击 | 640 | × | 黄 | スキルマヒ攻击能够使用 |
| 魔石复制 | 600 | ○ | 黄 | 装备时击倒魔石Lv×4的敌人，装备中的魔石便会复制 |
| リング复制 | 600 | ○ | 黄 | 装备时击倒20个敌人，装备中的リング便会复制 |
| 吸血魔法・改 | 600 | ○ | 绿 | 回复魔法攻击伤害20%的HP |
| 经验值アップ | 600 | ○ | 绿 | 取得经验值+20% |
| 天使の秘迹 | 600 | ○ | 绿 | 在一次战斗中战斗不能时复活并HP全回复，每次战斗中只会产生一次效果 |
| 愈しの秘技 | 600 | × | 绿 | キュア、ヒーリング、ファイン、レイズ能够使用 |

## Lv.8

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 忍びの极意・改 | 2200 | ○ | 赤 | 各战斗初攻击时50%几率盗取敌人的物品 |
| 魔力雾散・改 | 1800 | ○ | 赤 | 对手魔法50%无效化 |
| バランス崩し・改 | 1900 | ○ | 赤 | 增加攻击对象的硬直时间 |
| インターセプター | 1900 | ○ | 赤 | 受到攻击范围内武器攻击时25%几率反击，反击时ATW减半 |
| 返し刃 | 1900 | ○ | 赤 | 给予对手自身伤害20%的伤害 |
| アルヴィースの记忆 | 1800 | × | 赤 | ブラスト以外的全部魔法能够使用 |
| 达人の试练 | 1800 | ○ | 赤 | 装备后击倒一定数量敌人ATK就会上升 |
| ラックアップ+3 | 2000 | ○ | 黄 | 战斗时从敌人处获得的道具等级上升 |
| 冥想+3 | 1800 | ○ | 黄 | 战斗中每固定时间MP+3 |
| 理力の刃+3 | 1800 | ○ | 黄 | 消费6MP使武器攻击伤害+50%、MP不足时−50% |
| 理力の铠+3 | 1800 | ○ | 黄 | 消费6MP使受到的伤害−40%、MP不足时+40% |
| 瞬发力成长促进・改 | 1800 | ○ | 黄 | Lv上升时DEX成长值+3 |
| 筋力成长促进・改 | 1800 | ○ | 黄 | Lv上升时STR成长值+3 |
| 知力成长促进・改 | 1800 | ○ | 黄 | Lv上升时INT成长值+3 |
| 消费MP减少・改 | 1800 | × | 黄 | 魔法使用时消费MP−50% |
| 石化攻击 | 2000 | × | 黄 | 石化攻击能够使用 |
| 炎耐性ダウン | 1800 | ○ | 绿 | 使对象炎耐性−2 |
| 风耐性ダウン | 1800 | ○ | 绿 | 使对象风耐性−2 |
| 雷耐性ダウン | 1800 | ○ | 绿 | 使对象雷耐性−2 |
| 冷耐性ダウン | 1800 | ○ | 绿 | 使对手冷耐性−2 |
| 地耐性ダウン | 1800 | ○ | 绿 | 使对手地耐性−2 |
| 圣耐性ダウン | 1800 | ○ | 绿 | 使对手圣耐性−2 |
| 精耐性ダウン | 1800 | ○ | 绿 | 使对手精耐性−2 |
| 物理耐性ダウン | 1800 | ○ | 绿 | 使对手物理耐性−2 |
| 活跃ポイントアップ | 2200 | ○ | 绿 | 活跃ポイント入手数2倍 |

## Lv.7

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特技LV+3 | 1100 | ○ | 赤 | 使用可能的特技Lv+3 |
| 全属性防御+2 | 1100 | ○ | 赤 | 全魔法耐性+2 |
| 苦行者の悟り・改 | 1000 | ○ | 赤 | 武器攻击伤害为2倍，但是会受到20%的伤害 |
| メタルキラー | 1000 | ○ | 赤 | 能够给予DEF高的敌人更大的伤害，DEF低的敌人则相反 |
| メイジスローター | 1000 | ○ | 赤 | INTが高い 长郅纱螗昆岍'ジ、低い长摔夏 抗 港町トロックメア |
| 魔王の咒い | 1000 | × | 赤 | あらゆる毒攻击使用可能 |
| 再生能力+3 | 1000 | ○ | 黄 | 战斗中每固定时间HP+3 |
| スキルLV+3 | 1100 | ○ | 黄 | 使用可能的的スキルLv+3 |
| スキル效果+3 | 1000 | ○ | 黄 | 习得的全部スキル发动几率上升为2倍 |
| | | | | |
| 必杀の一击・改 | 1000 | ○ | 黄 | 会心一击几率上升30% |
| 魔导奥义 | 1300 | × | 黄 | 除ブラスト之外的全部魔法能够使用 |
| 魔力障壁 | 1000 | ○ | 黄 | 受到敌人的魔法攻击伤害减少50% |
| テリアカ | 1100 | × | 黄 | 状态异常防御Lv5能够使用 |
| 魔法LV+3 | 1100 | ○ | 绿 | 能够使用的魔法Lv+3 |
| ヴァンパイア・改 | 1100 | ○ | 绿 | 回复武器、魔法攻击伤害20%的HP |
| 奇迹の光 | 1000 | ○ | 绿 | 每固定时间15%几率发动アタック/プロテクト/レジストLv1 |

## Lv.9

| 名称 | 卖出价格 | 积蓄 | 颜色 | 说明 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 究极特技奥义 | 7000 | × | 赤 | 全特技能够同时习得 |
| 魔法复射+3 | 4000 | ○ | 赤 | 魔法发动后60%几率再发动，再发动消耗MP为正常的1.5倍 |
| 魔力アップ+3 | 4000 | ○ | 赤 | 攻击魔法、HP回复魔法效果上升 |
| ノックアウト・改 | 4000 | ○ | 赤 | ノックアウト的效果2倍化，轻易使对手气绝 |
| 连续攻击・改 | 4000 | ○ | 赤 | 武器攻击回数增加2回 |
| レギンレイブ | 4000 | × | 赤 | 武器全属性攻击化，并且攻击对象最薄弱的魔法耐性 |
| 真・气合い溜め | 4000 | ○ | 市 | 战斗开始后每固定时间ATK+5 |
| ダブルドロップ | 4000 | ○ | 赤 | 击倒敌人后所获得的物品数量增加1 |
| 究极スキル奥义 | 7000 | × | 黄 | 全スキル能够同时习得 |
| テリアカ・改 | 4000 | × | 黄 | 状态异常无效化Lv5能够使用 |
| 言灵の护符 | 4000 | × | 黄 | アタック/プロテクト/レジスト使用时发动同Lv的其他2种魔法 |
| 影缝い | 4000 | ○ | 黄 | 使对象的回避率降低 |
| 转移の翼 | 4000 | ○ | 黄 | 间接攻击射程+50%，无视障碍物 |
| 究极魔法奥义 | 7000 | × | 绿 | ブラスト以外的全部魔法能够习得 |
| 全属性防御+3 | 4000 | ○ | 绿 | 全魔法耐性+3 |
| マジックバリア・改 | 4000 | ○ | 绿 | 受到的武器、魔法攻击伤害减少25% |
| リング封じ | 4000 | ○ | 绿 | 使对象攻击力减少 |
| アーマーブレイカー不可 | 4000 | ○ | 绿 | 使对象防御力减少 |
| 言灵の裁き | 4000 | × | 绿 | ルスト/ウィーケン/フィア使用时发动同Lv的其他2种魔法 |

# 部分スキル详细资料

| 名称 | 效果 | 魔石 |
| --- | --- | --- |
| HPアップ | 最大HP上升，Lv效果：上升率增加 | ⑧筋力成长促进・改、⑤マジックバリア、⑥筋力成长促进 |
| MPアップ | 最大MP上升，Lv效果：上升率增加 | ⑧知力成长促进・改、⑥知力成长促进、⑦魔力障壁、⑤冥想+2、⑥魔力アップ+2 |
| MOVアップ | MOV上升，Lv效果：上升率增加 | ⑧瞬发力成长促进・改、⑤ダッシュ封印、⑥瞬发力成长促进 |
| 命中アップ | 命中率上升，Lv效果：HIT增加 | ⑥连续攻击、③武器威力アップ+1、⑤スキル效果+2、②全硬直缩短+1 |
| 攻击硬直缩短 | ATW缩短，Lv效果：ATW缩短 | ⑦全硬直缩短+3 |
| 咏唱缩短 | 咏唱时间缩短，Lv效果：咏唱时间缩短 | ⑧ラックアップ+3、⑥魔力アップ+2 |
| 道具硬直缩短 | 道具使用、装备变更时间缩短，Lv效果：道具使用/装备变更时间缩短 | ⑤スキル效果+2、③MOVアップ+1、④全硬直缩短+2、②スキル效果+1 |
| 消费MP减少 | 消费MP减少，Lv效果：消费MP减少 | ⑨言灵の护符、⑦魔导奥义、⑧消费MP减少・改 |
| 魔法射程アップ | 魔法射程アップ，Lv效果：射程增加 | ⑨言灵の护符、⑥魔法射程アップ・改、⑧消费MP减少・改 |
| 间接射程アップ | 间接射程距离アップ，Lv效果：射程增加 | ⑨转移の翼、⑥间接射程アップ・改、 |
| クリティカル | 会心一击几率上升，Lv效果：会心一击几率增加 | ⑦スキルLv+3、③必杀の一击、⑦必杀の一击・改、②魂粉碎、⑤スキルLv+2 |
| 毒攻击 | 武器攻击时附毒效果，Lv效果：发动几率增加 | ⑤スキルLv+2、③再生封じ |




# 八佑卫门
## 重难点解析

| GBA | 厂商：NAMCO | 发售日：2003.7.4 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：4800日元 | 其他：—— |

■文/黄巍

## 系统详解

**主角八佑卫门在游戏中将使用各种“嘴唇招数”来闯关冒险，换句话说，主角的嘴唇在游戏中的作用就相当于武器和道具，必须靠它才能顺利完成使命。**

■ B键：用嘴唇亲吻敌人，被主角亲吻的普通敌人会变得非常害羞，从而丧失进攻能力，之后如果继续亲吻，八佑卫门就会被拉过去滑行一段距离。

■ R键：使用嘴唇回旋标，作用一：亲吻敌人之后使用这招可以消灭掉敌人。作用二：用这招第一次击打对手的作用与嘴唇亲吻相同。作用三：取得较远处的道具。

■ 对准障碍物按住B键：这个招数配合十字键发动后的效果是让八佑卫门粘住障碍物，这样就可以上升到更高的位置拿取道具或者躲避敌人等等。

■ ↓＋A键：高速旋转来攻击敌人或破坏图中所示的障碍物，在危险的地方使用时一定要小心，稍不注意就会在惯性的作用下死无葬身之地。旋转中按B键是停止。

■ 长时间不进行任何动作八佑卫门就会放屁！这会让周围的敌人跌倒，不过并不实用。在八佑卫门表情紧张将放未放的时候按下B键使用的嘴唇亲吻会比平时长出一截，这样就能前进到平时到不了的地方了。

■ L键：这个按键的作用是让主角喊出“カンラーレ”的声音，这样整个屏幕内隐藏着的道具就会显现出来。

■ 游戏导入了收集系统，只要每关都取得所有的嘴唇，在该关卡旁边就会出现小花小旗等作为标记。

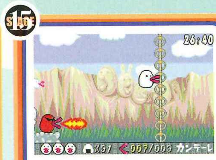
(接上期)



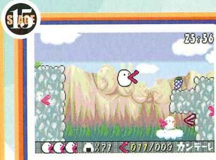

## 第十五关



桥上面的三个家伙一定要用下面得到的保护圈干掉。



此处最好是沿着绳子往上走，然后吃掉左右两边的嘴唇后往左跳比较安全。如果硬闯喷火敌人那里需抓住火焰刚刚灭掉的一瞬间机会。



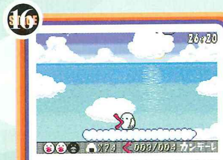
抵达最高峰别忘记左右两边各有一个嘴唇。




## 第十六关



场景宽且长的一关，开始就可以一直向下跳跃，到最下面然后一直往右去吃掉可以让八佑卫门飞行的果实，在往下走的过程中要小心蓝色的敌人。



这个位置吃掉果实就可以开始飞行了。

### 最后的提示

隐藏道具很少的一关，不要过多地让八佑卫门大喊“カンラーレ”，只要掌握跳跃的时机就能轻松通过，过关后八佑卫门在走投无路的情况下得到朋友帮助来到了新的环境。

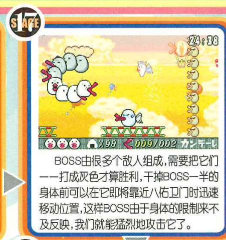
## 最后的提示

制霸这关的关键是取得飞行的能力，否则要想玩转这关就难了。




## 第十七关


关卡最顶端用蓝色圈出来的这些东西碰到后会损血的，千万注意！


BOSS由很多个敌人组成，需要把它们一一打成灰色才算胜利，干掉BOSS一半的身体前可以在它即将靠近八佑卫门时迅速移动位置，这样BOSS由于身体的限制来不及反映，我们就能猛烈地攻击它了。


BOSS一半的身体被干掉后它会不停地旋转攻击，现在只有采用游击战了。

## 最后的提示

本关难度较大，需要有熟练的操作，控制会飞的八佑卫门微操控很重要，打BOSS时还要有足够的耐心，等到有把握击中它时再出手。




## 第十八关


开场之后往后面走，那里可以一直向下坠，中途没有任何陷阱，并且还能取得三个嘴唇、两片西瓜、一个蛋糕。


这个地方普通状态的八佑卫门是进不去的，到后面去吃掉隐身果实再来吧。


隐身果在这里，来的途中可要小心蹦蹦跳跳的敌人。

## 最后的提示

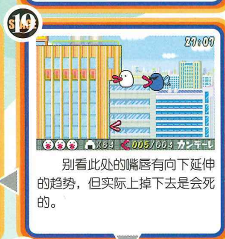
讨厌的黄皮肤敌人在本关有很多，因此玩家的操作一定要准确，否则就只有等着后悔了。




## 第十九关


这地方比较难通过，最好是站在最左边，然后尽可能地让紫色、黄色、蓝色皮肤的敌人害羞，过程中跳起避过黄皮肤小号敌人，然后一下子冲过去。


第三版面开头要跳一下才能看到奖励关卡的使者。


别看此处的嘴唇有向下延伸的趋势，但实际上掉下去是会死的。


这边也一样，别放松警惕。


红圈指示的踏脚板会从左到右一个个地掉落。


此处可以按照箭头所示的轨迹跳过去，这样就能咬住那边的房子再做下一步打算了。

## 最后的提示

情绪稳定、提高警惕，最重要的一点：细心！




## 第二十关



美国西部风情很浓烈的一关，把三层的房子每一层都走一遍吧。




# 第二十一关

BOSS战相当简单，不停地攻击它是最直接的方法，攻击BOSS的下半身要在它面对八佑卫门时才会有效，攻击上半身的正面背面都会判定有效，另外，BOSS的子弹有跟踪的能力，所以要尽快结束战斗。

## 最后的提示

仍然是只有一条路线的关卡，还有就是敌人有所增加，通过不是问题。

## 最后的提示

这关感觉是专门给人欣赏风景的，所有道具全部在一条路线上面，根本没有难度。

两个敌人在这儿虎视眈眈，对付的方法是先扔回旋标干掉吐火的家伙，再越过隐藏着的敌人就能拿到那边的嘴唇了。

注意下面的那个嘴唇，那里还隐藏着一个敌人，别贸然跳下去，要先在旁边把它引出来，然后搞定它之后再去吃掉嘴唇。

その22
ハチのおんがえし
あつきココロの
あんちくしょう

# 第二十二关



第三次遭遇在快速行动的列车上，跟小BOSS都快要成老朋友了，对付它不是问题。



第二次跟小BOSS对决是在八佑卫门急速下降的过程中，它的弱点还是一样，但由于是在空中，所以跳跃躲避就不可能了，因此微操作很重要。



小BOSS第一次出现有两只，它的要害是头部，攻击其他部位对它的损伤比较小。



这种柱子八佑卫门可以毫无阻碍地通过，但只要用嘴巴去咬它，又可以作为支撑物。

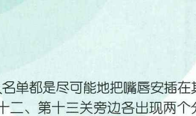


大BOSS共有四只，后面的两只会定时喷火，前面两只跟小BOSS没有区别。前期八佑卫门由于受到惊吓，所以出招速度减慢，注意延长按键时间。



最终BOSS会喷火，并且动作比较快，但是它不会移动，悠着点对付它。





## 通关后提示

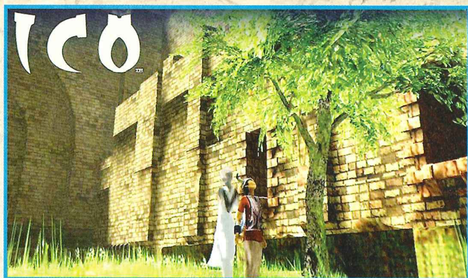
这款游戏真是相当恶搞，连制作人名单都是尽可能地把嘴唇安插在其中……作为奖励，通关后在第八、第十二、第十三关旁边各出现两个分支关卡，经过二十二关的历练，大家通过这几个关卡是没有问题的。另外，标题画面还会多出一个八佑卫门样子的金杯，不知道谁会想要这玩意儿……

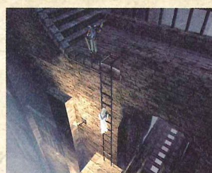
## 心得体会

1.每当八佑卫门头顶出现问号时，就说明附近有特殊道具，像保护圈之类的辅助性道具比较常出现，如果不是这些，那就观察一下周围，你会发现一个像太阳一样的发光体，用回旋标打它一下就会掉落几个嘴唇，由于它会跟着八佑卫门上下左右地移动，所以一般要到达顶点和踏板比较宽的时候再去击打它。还有一种是苹果样子的道具，它被击打后就会迅速掉落地面并消失，因此要尽可能地在它正下方击打它。

2.给八佑卫门送道具的女性朋友有时会送加命的小八佑卫门（严格说起来应该是她为八佑卫门生下的孩子），小家伙会从母亲背后弹出来，因此在比较狭窄的地方就要预先站在她母亲的身后，以免浪费掉机会。










# 古堡迷踪

| PS2 | 厂商：SCE | | 发售日：2003.12.26 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：168RMB | 其他：—— |

■文/恐夫子

## 系统介绍

●**操作系统**

作为随大陆版PS2首发的第一款中文游戏，ICO在操作系统上没有做任何改变。

★十字键、L3：移动 ★△：跳跃 ★○：做动作 ★X：松手 ★□：攻击 ★R1：召唤女孩、牵手 ★R2：拉近视角 ★R3：转移视角

●**存储系统**

两人一起坐下沙发既可记录，方法是先按方向键让ICO坐下，再按R1叫女孩坐下。共有十个记忆格，占用空间360K，玩家要合理运用啊。

●**攻击系统**

游戏中有三种方法消灭敌人。第一，当主角手无寸铁时，采取的是用肩撞，当然威力很小。第二就是用武器，有木棍、铁剑等，依材质不同，攻击力也不同。第三，也是威力最大的！就是不要管敌人，直接去封印的门！！

●**牵手协作**

游戏进行到救出女孩的时候，一般都要与女孩一起行动。特别是封印之门，在前期只有女孩能打开。另外，如果女孩和自己不在同一个房间的话，非常容易被敌人带走，那时听到一声惨叫后，倘若不及时救援，就只能重读记录了。如果女孩已经陷入黑洞，按R1加方向键可以将女孩拉出来，不过要尽快哦！

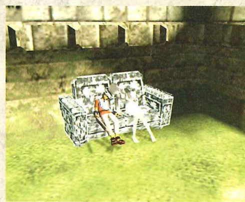
●**主角体力**

《ICO》在体力的设计上有它的独到之处，它没有明确的显示，只有靠行动的状态来表现。而从高处落下或是女孩被敌人带走，都可以直接导致游戏结束。

## 序幕

薄雾弥漫的森林，一个头上长角的男孩，被几个神秘人物带到一座诡异的城堡。为了村子的安宁，这个名叫ICO的孩子将作为祭品。然而意外的地震救了他，使他脱离了禁锢。意外再次发生，男孩被城中的黑灵吸走！宿命开始降临……

## 一、解救被困的少女



开始ICO在一个大厅里。向右走上楼梯，拉动中间的机关。开启楼梯下的门。通过门来到一个房间，爬上台阶，发现一条锁链，顺着锁链跳到对面的窗口，进入一个小厅。先爬上左侧的梯子，一直走到尽头。发现了一个被困在笼中的女孩。

前面的楼梯是断裂的，只有从墙上的窗户翻出去，再从另一个窗口爬进。拉动前方的机关，铁笼降下。沿原路返回最底层，爬上另一个梯子，走到铁笼的前面，朝铁笼跳过去，铁笼不堪重负，掉落下来，女孩从笼中出来。敌人出现。捡起地上的木棍，消灭敌人。救出女孩后两人进入封印的门，ICO先爬上高台，在边缘按R1拉女孩上来，出门来到桥前，门边有SAVE点。

## 二、通向自由的大门

通过桥梁时忽然发生断裂，把女孩拉上来，桥尽头处有封印的门，进入后来到一个房间，敌人出现，消灭它们后，按住○键推动台阶下的一个箱子，出现一道向上的楼梯。走上去后前方的门被封死，先不管女孩，ICO从通道的一个缺口跳下去，在房间的角落有SAVE点，爬上高台的锁链，拉动中间的机关，打开刚才关闭着的门，可以召唤女孩下来了。此时敌人出现，再到高台上，把箱子推下，按R1唤女孩爬上高台。出门后向上走，来到天台，敌人出现，消灭，从天台的楼梯下去，是一段铁轨，向右走找到矿车，爬上推动拉杆，一直开到尽头，有SAVE点。



向前先跳过一个深坑，再帮助女孩跳过，在路的尽头沿着墙壁上水管

右移到另一端，拉动机关，移过一个箱子。原路返回，让女孩跳到箱子上，再沿水管移到刚才拉杆的地方，从右面墙壁爬上去，沿支架走动到尽头的锁链处，顺锁链下滑，帮助女孩跳到箱子对面的圆形石台上。有SAVE点。

进入圆台上的门，走到大厅另一端顺着窗台向上，一直到达房梁。来到中间，有一个巨大的吊灯，跳上去，用棍子打锁链使吊灯落到下层。和女孩一起返回圆台，沿着旋梯向下走。下面门口放着一堆炸弹，抱起一个进门后，把炸弹放到快断裂的支柱下面，然后用吊灯上的蜡烛点燃木棍（靠近蜡烛按○），再跑到炸弹旁引爆它。原路返回圆台，再进入中间那个门，这时出现敌人。沿着断裂的楼梯一直向下走，到达封印的门。

出门后来到庭院，敌人出现，不用理会，和女孩一起沿着楼梯一直向下跑，下面有封印的门，解开封印发现已经到达了城堡大门，可是女孩却被绊倒，大门关闭。院内有SAVE点。

## 三、沉睡的坟墓

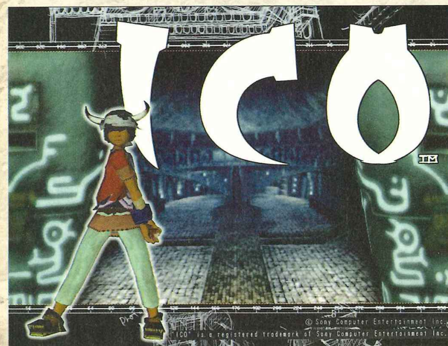
院内有8个烛台，按女孩的指引一一拉动它们，即可点燃。返回刚才的庭院，用入口处左侧的炸弹，炸开右侧被木板封住的门。进去走下楼梯，有一个SAVE点，再向下走，有敌人。再一直向下走，来到一扇门前，左右




各有一个机关，拖过附近的一个箱子压到机关上，让女孩站到另一个机关上，门打开，ICO独自进入。爬上旁边的梯子，再爬上一条锁链，出门来到天台，推下箱子，此处有敌人，跳下，消灭敌人，然后把箱子拖到女孩站的机关上。进门后，按原路回到刚才推下箱子的天台，左边有一个门，进入二层，沿墙壁的边缘爬上铁梯，看到铁链后按跳跃键，抓住锁链，高台升起，利用荡铁链，跳到刚才升起的高台上，把女孩拉上高台，解开封印门。

出门后，来到一个有大风车的草地，沿着风车的墙壁向上爬，到达中部时，跳上一只风车叶，转到顶端时反向跳上顶台，向前走有SAVE点。沿着路走拉动机关，伸出一个桥梯，呼唤女孩跳过来，打开封印的门，SAVE后进入。

跳上锁链，有敌人出现，消灭他们，继续爬，来到一片草地。地上有一个口没有封住，跳下，进入下水道向前走，先踩右边的机关打开铁门，




呼唤女孩进来，让她踩左边的机关，ICO从另一扇铁门出去，返回刚才跳下的下水道口，帮助女孩爬上来，然后一起打开封印的门。



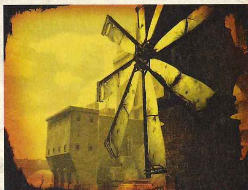
进入后，和女孩一起坐升降梯到上层，有一个很高的拉杆，先到右边断裂处跳下，沿墙壁边缘前进，直至发现箱子，推到女孩所在一层，敌人出现，消灭，拉箱子到机关处，拉动拉杆，放下锁链，再拉动箱子到刚才推下箱子的高台边上，帮助女孩一起爬上高台，上面有SAVE点。

沿着墙壁上的边缘向左移到达锁链，荡到对面的窗户里，进入消灭敌人，把对面窗台上的两个箱子推到窗外，跳出窗子。回到草地，把箱子推到左上方角落，爬上高台向前走，找到一个锁链向上爬，再顺着楼梯向上走，出门向左，爬上梯子，跳跃抓住一条锁链，荡到对面，先召唤女孩到那块铁板上，然后再拉动尽头的机关，把女孩移过来，此时有敌人出现，尽快下滑，打开封印的门。

来到城堡内部，又打开一扇封印的门。一直向前走，尽头处还有一扇封印的门。进入后爬铁梯有SAVE点。

## 四、东方的斗技场

先进入右边的门，和女孩一起爬下梯子，找到一个圆柱形的台子，和女孩一起爬上去，打开机关，台阶上升，有敌人出现。消灭他们后沿台阶向上，拉动机关，打开了圆盘两侧的烛台，点燃两个烛台，圆盘门打开，爬上圆门跳到门外，发现有一巨大聚光设备，旁边有SAVE点。



沿左侧梯子爬至二层，开机关，打开圆盘门的烛台，点燃后门上的剑掉落，捡剑时，栅栏升起，圆盘门的两侧有两个台子，用剑砍断上面的绳子，栅栏降下。砍绳子进入左边关闭的门。来到水坝，沿着墙壁边缘上爬到水坝上，出门后进入另一个门，一直向前，砍断两截吊桥的绳子，出门拉动机关，水流停止，跳下走进水坝上端的门，通过刚才的吊桥，出现隐形石桥，打开封印后拉动左侧机关，打开烛台口，通过电梯下去点燃烛台口，圆盘门打开。

沿长桥撤退，到城墙时有敌人，消灭。登上黑洞消失处的长梯，拉动开关，放下吊桥，爬下，走进旁边的门，通过吊桥，向左不要进门，尽头有箱子，把它向右推到靠内侧墙壁的柱子旁，爬上，砍断绳子，放下锁链到底下的大厅。

从中门进去，跑到对面，有敌人出现。进入封印的门，来到庭院，借助放下的锁链，荡到二层的窗内，沿墙来到一个房间。推下箱子，把它拉到刚才跳进的窗下，带女孩入屋内，解封印。

过桥，铁门关闭，桥下有瀑布，独自经铁门右边的楼梯来到上层，跳到悬空的铁链上。荡到对面，再通过长梯下到草地，将木箱推下，跳到下层，开启角落的电梯。在二层开启开关，铁门打开。召唤女孩，乘电梯下

到一层。经木箱到草地。再经长梯来到上面，向前又一长梯，爬上进入铁门。

## 五、大瀑布

来到空旷的大间，顺上方铁管可通过。顺空屋长梯向上，沿墙壁伸出的铁管绕到尽头，从窗口爬出，跳到庭院内，拉动左边机关，木门打开。攻击旁边大树，捡起掉落的石球回到有石匣的密室，将球放入石匣，得到强力武器。

来到庭院，将木箱推到河里，跳到河对岸，爬上左侧长梯开动机关。顺河向下,将箱子推到封印之门下，爬上即可。一路往前，乘尽头电梯到下层,SAVE点。往前，沿路门被封死。沿墙壁上的水管上去，推铁架到爬上的地方，上铁架，跳到对面，拉动机关，放下吊桥，敌人出现。和女孩一起过桥，向前出洞，尽头有升降梯，上去有SAVE点。



跳过断桥，独自从左边下去，通过悬杆移到对面，通过墙壁边缘向上,有一座竖桥。利用附近悬梯，跳到对面台子，顺铁架向上爬，再顺锁链滑下并向着竖桥荡，跳过去把竖桥撞下去，将女孩带过来。向前走，发现弹药库。取一枚炸弹点燃后扔到对面水塔上,形成通道。

找到锁链，向上有箱子可以推下，返回爬下梯子，把箱子推到墙边，爬上拉动开关，伸出一条锁链。再从铁梯处爬上，跳上伸出的锁链，荡到对面，转动机关，伸出箱子，回到封印的门，跳上箱子，此时有敌人。打开封印进入。

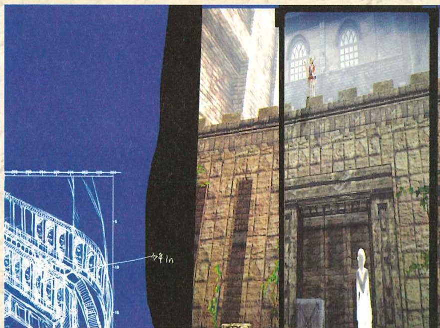
## 六、重获新生



砍断两侧楼梯上的绳子,可进入两边的门，左边有SAVE点。爬上梯子,拉动机关,打开烛台口,点燃,打开圆盘门,爬下梯子,一起走到柱形台上,升起阶梯，顺着升起的阶梯走上去，拉动开关，打开烛台口，点燃，打开圆盘门，敌人出现，消灭。一起爬上圆盘门，来到一块草地，推动中间的聚光设备，让它正对圆盘门。

爬上门边的梯子，进门后先爬上锁链，向前砍断两截吊桥的绳子,尽头有门，进入拉动机关,水流停止。原路返回，通过吊桥拿到炸弹,炸开锁链旁被木条封住的门。爬下锁链，和女孩回到记录点处，有敌人出现，消灭后进入右边的门，一直向前，进入炸开的木门，通过吊桥，前方有隐形桥,通过后打开封印。向右拉动开关，打开烛台，点燃,打开圆盘门。

带女孩出来，经过长桥顺梯子爬上拉动机关，放下吊桥,出门下梯,消灭敌人,和女孩一起通过吊桥前往正门，有SAVE点,少女使尽自身所有灵力打开了正门，光明就在眼前,ICO与气力尽失的女孩正通过大桥时,桥突然断裂，隔开了两人。ICO跳到女孩的一边，此时，黑魔女出现，少女被



黑暗笼罩，ICO也跌入了深渊。

剧情过后。ICO发现自己在铁笼子上，跳过一个个的笼子，进入山洞，一直向前，来到瀑布，打开尽头机关，降下一条锁链。推旁边的箱子下水,把它拉到梯子下方，爬上木箱上梯子，拉杆打开水闸。

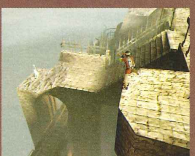
跳下水，拉箱子到放下锁链下方，上箱子抓住锁链向上爬，上面有滑车架,推它到尽头。 跳下水,上岸扒住齿轮上的铁管即可来到上层，之后扒着空中的铁管一路前行，即可利用第二处水车来到更上层，跳过几处转动的大石盘，走出山洞。

出洞口，沿着山边小道向前，终于到达有铁管的地方，一直向前进入洞口，再沿着铁管一直向前，到了一个有一条锁链的地方，爬下锁链，荡到对面柱形建筑边上，先走右边的桥，到尽头后再向左走，发现一个铁架桥，爬上去，向外拉滑车，一条锁链被拉出来，下铁桥，在铁桥下部跳跃抓住锁链，向下滑，荡到下一层，然后一直向左走，一直到达有梯子的地方，顺着梯子向下爬，跳到对面的断桥上，向右沿梯子下去，来到水池,爬上一旁的高台，有一扇封印的门，现在还打不开，先到对面的洞里去，进入后发现有小舟，这儿就是ICO最开始被送来路过的地方，不要下水，沿着内侧的小道向前走，找到一把有魔力的大剑，返回刚才封印门的地方，现在封印可以用剑打开了，进入后是个大型升降梯，拉动拉杆，一直向上。

来到大厅后，发现在祭台上有很多被灵魂围着的石化女孩，此时需要消灭足够多的灵魂，正好试试魔剑的威力。消灭一定数量的灵魂后，高台降下，向上走，打开封印的门，进入再出去时，最终关底黑魔女出现。

这一战并不难，ICO手中的剑可以将黑魔女的攻击化为乌有。而每次用剑砍魔女一下，剑都会被弹飞，应该躲到屋内的两处石柱后面，待魔女攻击过后再迅速上前斩杀。如此一来二去将其击败后，即是大结局！这时玩家在欣赏完动画后不要关机，在ICO被小女孩放上船离去之后，到达了海边，这时的玩家要操纵ICO沿着海岸的左侧一直跑，会发现在海岸上有一个小女孩，到了这里游戏才最后的结束了……在游戏结束后会有一个存档,储存好进度，以后就可以看到不一样的片头动画了。若要再开始新一轮的游戏，这时的游戏就要比第一遍时要难很多。

### 恐夫子玩后感



《ICO》全篇极少对话，完全倾向于动作。其细腻的动作，巧妙的机关设计无不体现出设计者的巧思与用心，虽然这次的简体中文版与美版没什么区别，而且也没有任何的中文对白，不过终归是第一款针对中国内地发售的游戏，玩时心里总有一种感动。夫子现在只有盼望续作的早日面世了！

特别企划

更加逼真、更加舒适

# 用Xbox享受快乐大型周边机器

逼真的影像就必须有逼真的游戏环境！那么，以下这些大型周边机器保证带给您舒适的游戏环境！也惟有以超高性能引以为傲的Xbox才能与这些大型周边机器相称。

## 周边机器逐渐变得更加巨大!? 游戏环境有了空前的进化!!

随着游戏机的高规格化，近年来画质也有了飞跃性的提高。最近，甚至可以媲美实物的游戏画面也不在少数。回过头来，如果游戏环境还和几年前一样的话，对于游戏就有点跟不上趟了。出色的游戏必须要有出色的游戏环境。根据目前的现状，众多厂商分别采用了不同的途径，努力充实游戏环境。这次，我们就介绍一下比较独特的3个“大型周边机器”。

### “铁骑”改变了周边机器!!

虽然大型周边机器可以加强玩家对游戏的投入感，但在日本由于受到“住宅情况”的限制，所以要想推广开来还是有一定难度的。但是随着画质向着更加真实的方向不断发展，这种状况也在逐渐改变，巨大“铁骑”的出现更加剧了这种改变。PROTO-TYPE公司从巨大的控制台上得到灵感，制作出了“铁骑”座舱！！



↑在TGS展上，《铁骑》的座舱（type00）一定令不少玩家觉得眼前一亮吧？这样说来，出色的游戏能够创造出出色的周边机器吗!?

## File 01 美国生产的便利设施 PYRAMAT PM300

这款美国产的多功能躺椅PM300可以让玩家一边躺着一边玩游戏。虽然这个商品最适合用来一边放松休息一边游戏，不过它最大的特点还是搭载了重低音扬声器，令人全身都可以体验到声音的震撼效果。







商品名 Pyramat PM300
销售商 SEGA・LOGISTICSSERVICE
发售日 2004年2月
价格 24800日元（预定）
尺寸 L:1727×W:508×H:356（mm）
※长沙发型的尺寸
重量 约9kg

**入手方法**

本商品预定2004年2月在日本贩卖。但是去年12月就已经先行限量推出了少量制品。想要的话，一定看看这个网站：http://www.rakuten.co.jp/sis/

### 厂商的初衷 家具和音频的融合

本商品的中心概念是“将家具与音频融合起来”。通过重低音扬声器和枕头部分的振动，用户可以一边玩游戏一边用身体感受音效的魄力。影像、声音以及振动汇成的交响乐，相信定能带给你全新的游戏体验。不过和这些比起来，一边睡觉一边玩游戏才是最实用的吧……（笑）。而且，这个机器也能够用来看电影或是听音乐，应用在广泛的领域。例如，晚上静静的在房间里听音乐等，都是不错的选择。从这个方面来看，PM300大概也能算得上是日本人现在所崇尚的“治愈系”机器吧。

SEGA・LOGISTICS SERVICE
**吉田贵弘**



SEGA・LOGISTICSSERVICE负责PM300在日本的销售。吉田先生则隶属于IT事业部下、IT机器部。

### 收存性



**如果折起来的话也不会太占地方**

床垫部分可以非常简单紧凑地折叠起来，折好后大约只有50公分。由于机器上装有把手，所以也非常便于搬运、携带，在这方面的设计上几乎可以打满分了。

### 使用的感觉



**采用防水耐磨的氨酯材料床垫可以当作床来使用!?**

“可以一边躺着一边玩游戏”就是PM300给人的第一印象。即使是这样躺上一天，也不会觉得难受。但是，如果没有内置扬声器的话，效果说不定就会减半了。

## File 02 设计目标是游戏家具 武者震







以GameFurniture（游戏+家具）为设计理念而制作的武者震。为了使座椅更符合人体工学的设计、便于玩家操作，所以使用了Urethane等各种材料，制作工艺相当复杂。

商品名 武者震
销售商 MSY
发售日 发售中（9月30日）
价格 24800日元
尺寸 L：900×W：600×H：520（mm）
重量 约12kg

**入手方法** 本商品曾经在E3出展。2004年3月将在欧美发售。仅预约量就已经达到了惊人的两万多套。老外对XBOX还真是痴心不改啊！日本情报请见 http://www.amazon.co.jp/

### 厂商的初衷 可以适用于所有人

一旦真的玩起游戏来，很多人都会因为长时间的游戏感觉全身酸疼。“难道就没有适合玩游戏用的椅子吗？”而武者震正是抓住了玩家的这个需求特别制作的。只要坐上它，就可以更加舒服……这就是武者震的设计初衷。一方面，我们通过对人体力学进行研究，努力寻求能够适用于任何人的合身感，进行了无数次的反复试作。另一方面，努力控制它的体积。这样，即使放在家里，也不会觉得太占地方或者有任何不协调的感觉，完全可以当作家具来使用。



MSY
**秋山昌也**
由于武者震而成立了MSY。为了将座椅设计的更加舒适，曾多次对椅子部分进行修改。

### 收藏性



**立起来收藏 出乎意料的简单**

将武者震拆开以后就可以大大减少占地面积。这也是秋山先生对收藏性反复研究的最终成果。竖起来摆放的话，只有100×50公分，而且拆卸也异常简单。

### 使用的感觉



**专为家居生活所设？让每一天都更加幸福！**

开发武者震时，员工们曾立下了“以家居商品为目标”的豪言壮语，所以其舒适感自然也是没的说。经过我们试玩之后，认为《铁骑》的控制台用起来也很舒服。

## File 03 为铁杆《铁骑》玩家而准备的…… type00

type00限定型在TGS展的Xbox摊位上亮相的时候，其超前时尚的造型一下子就吸引了所有到场者的注意。这种与“座舱”称号相称的设计，充分展现出了制作者的性格。



商品名 type00
销售商 PROTOTYPE
发售日 2004年初
价格 未定
尺寸 L：1880×W：920×H：1280（mm）
重量 约40kg

**入手方法** 铁骑专用的type00。具体发售时间要赶在“铁骑大战”这一关键战役打响之时，现状未定。制作公司的网站说是要根据预约量来投产，详情请见 http://www.proto-type.jp/

### 厂商的初衷 因为想做所以就试着做做看…

这可是标准的铁骑装备。看到巨大的控制台，我心中不禁涌现出要制作一个驾驶舱的念头……由于我们原本就喜欢战斗机座舱之类的东西，于是就抛开了经费的问题，做了自己想做的东西（笑）。

相信不少人小时候都曾经躲在壁橱里，幻想自己坐在驾驶舱中吧，而本产品的要的就是这种“壁橱感”。两边的挡板能够给人带来一种闭塞感，因此创造出了全封闭驾驶舱的感觉。



PROTOTYPE （左起）
**藤井龙一郎、渡边光章 河村浩井**
渡边起草企划方案、藤井负责造型、河村负责经营。大家都很喜欢这个周边机器。

### 收藏性



**我们的理念中没有这种词**

“收藏是什么？”如果光考虑这些问题的话，索性不如不做来的干脆。不过type00最大的优点就是解决了Xbox的收藏问题！

### 使用的感觉



**《铁骑》饭斯不可不买！！**

本商品实现了无数男人长久以来希望乘坐机器人驾驶舱的梦想。推荐《铁骑》饭斯们一定要买啊。但是，事先必须做好承受天价的心理准备吧！？

# 迎新春GBA烧录卡导购与评析

本期电击光盘，有相关影像证明！

发件人：Kevin Lau 收件人：uni41@sohu.com
主题：拜托天师一件事

hou,hou，又是偶
天师，能否做一下市面各种GBA烧录卡使用时间的测评呢？或许已经做过，但我们这旮儿买杂志是有一搭没一搭，而且总是买不到我想看的那期电软或掌迷。如已有测试，请告知俺刊登在哪期上，谢谢了，经常麻一烦你不好意思。

## 1 你是否需要一块烧录卡

众所周知，目前国内GBA组装卡带的包装向着“精美”迈进的同时，其内部却经常发生种种问题，丢失记录几乎成了家常便饭，但是由于其价格低廉，多数玩家还是选择了组装卡，定期买(或交换)一些游戏玩。而烧录卡由于价格因素，而且需要与电脑配合使用，一度被当作是奢侈品而存在。好在组装卡与烧录卡都在降价，对烧录卡感兴趣的玩家越来越多。

## 2 你需要什么样的烧录卡

凡事都有两方面，好东西价格可能贵，而需求不同则导致市场的细化。目前的烧录卡虽说大同小异，都是把ROM往卡带里灌而已，但在具体功能上，不同品牌之间的区别甚大。不仅如此。事实上，烧录卡的研发，对技术和用料这两个方面的要求非常之高，以天语接触过的若干制品来看，在一些细节问题上的不同处理方式，极有可能会对玩家游戏造成重大影响——因此，本文会对这些方面备加留心，也希望读者在理解时能容易一些。

接下来，将从LINK型烧录卡切入。

## 3 不需要烧卡器的烧录卡？

没有烧卡器的优点——1、便携性得到提高。

2、避免了烧录卡在主机和烧卡器之间的反复插拔，一定程度上保护了卡带的金手指。

在XG2T之前，已经有EZFA和GBALINK这两款LINK了。由于天语手里正好有XG2T 256以及EZFA 256，下面先将其先小作一个比较吧。

**XG2Turbo Link** 天语的卡是原厂三块样品之一。这块卡是标准GBA紫色，卡带模具做工十分精细。其零售版包装则包含：256M的卡+LINK线，驱动盘一张，GBA水晶屏幕保护贴，GBA(SP)水晶屏幕保护贴一个。以前我们常说的“烧录器”，到了这里其实就是那条LINK线和GBA(SP)主机。

这块XG2T整体材质均为优质ABS工程塑料，与原版卡一模一样(图)。其做工与EZ2(PS)，EZFA如出一辙，伯仲之间，公差都还不错。应该说这三者在工艺上比其他烧录卡带要好一些。

但是细看金手指部分，XG2T与原版玛莉A1相比，有所不同，似乎更加稳固。这是天语认定的一处较为特殊的细节。

至于XG2T的LINK部分，天语发现，当连线接到GBA对打口时，可能会因为LINK的自重而导致连接不利的问题——相比之下，F2A和GBA LINK那种将LINK电路放在中间，是更加合理的做法(EZFA的LINK部分比较小，也可忽略其自重对接驳处的负担)。同时天语感觉，XG2T的LINK连线接驳到SP上时，不是很紧(而EZFA的LINK部分是标准对打口，接驳牢固)——还好，最终烧录时，无论是连机还是写卡，XG2T还算顺利，都是一次成功，没受到什么影响。

台面的线太多

XG2T这个LINK体积令人吃惊，但是它支持512M和1G容量卡带，有一些其他功能。

发件人：=?gb2312?q?=C1=C1=20=D3=E0?= 收件人：uni41@sohu.com
主题：天师：你好！

天师：
你好！
我是一个忠实的电软fans，但由于一个很特殊的原因，上期的电软我没买到，所以有一个问题。帮我一下啦！
上期测试的烧录器是不是XG2？（我听人说的，不能确定）XG2不是已经上市了吗？能不能将EZ2和XG2，EZFA等等再做一下比较？还有，8的烧录器要多少钱？
最后 祝电软越办越好！也祝各位编辑叔叔新年快乐！！

## 4 技术创新所带来的恩赐：

我国是烧录卡的福地，众多品牌也都在力创特色——从当年原始简陋的菜单界面，到中文化彩色菜单编程；从游戏ROM解压烧录，到直接烧录ZIP；从单纯挑战游戏，到金手指改造游戏；从电量只够烧录卡用四五个小时，到今日烧录卡游戏时间胜过正版卡；以及大量新软件的应用——之所以能把GBA变成一个小型PDA，集可以看电子书、听音乐、看图片甚至看电影为一体的多媒体“掌上终端”——烧录卡功不可没。

从当年天语测试中国烧录老大哥EZ开始，到后来居上的XG2T，以及EZFA、GBALINK、智慧宝盒等的乱入——技术创新，贯穿始终。

**1、金手指技术：**

目前的金手指技术主要靠软件支持。EZ2(PS)是最先一款成功应用软件金手指功能的烧录卡，而XG2T的金手指功能也在紧锣密鼓地开发之中。天语相信，金手指功能会在今后成为烧录卡的标准功能之一。

**2、ROM各种记忆方式的应对：**

先来看一封天语在电软网站上没有正面回答的信件。

天哥啊：……我刚买的EZ-FLASH一代(128M)，烧游戏也很正常，就是马里（莉）和路易RPG怎么烧都是存档不能，不知道怎么搞的，存储容量也调了，还是不行，ROM是没问题，因为已经用模拟器测试过了……^0^

现在我们终于知道，“马里和路易RPG”使用EEPROM V124的存盘方式，这是问题的关键。GBASP的原版卡带，其记忆方式五花八门，软件商和任天堂想怎么安排都行，像是1M FLASH记忆、EEPROMV124记忆等等。如果日本厂商高兴，再弄个时钟系统到卡里，则烧录卡要想模拟的话，那还真就得拿出实打实的应对方案。可见，光把ROM往里灌还不够，还必须让玩家能够玩得下去——如果烧录卡本身或烧录程序不支持，就会发生类似上面这封信的情况。另外，关于重要记忆的永久保存，也是玩家必须要重点考虑的指标之一。假设有一种LINK卡带，经常发生莫名其妙的记忆丢失事件，那么就算它再便携再廉价，恐怕也是玩家无法接受的。

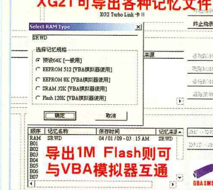
**3、能耗控制技术：** GBASP的锂电池是用一次少一次，而任天堂官方宣布的GBASP可达10小时的使用时间(前光)，却是针对正版卡带而言，这样我们就能大致算出自己SP的锂电池总寿命(可充电六七百次。再往后的话电池使用时间将直线下降)。大家知道，以前的烧录卡能用三五个小时就算很好了，后来EZ2PS经过努力，耗电量有所下降(达8小时以上)，直到不久前新创造的记录---XG2T高达11个小时以上的使用时间(普通GBA更达14个小时)，已经全面超越了正版卡带——显而易见，能耗的降低对烧录卡用户而言，无论是买干电池也好，还是说对GBA锂电延寿也好，都是一笔账目。

**4、ROM写入速度控制：** 这是各种测试最常见的考查指标。天语认为，快速的写入ROM程序，可以使玩家在对烧录卡进行操作时备感轻松。但是要注意一点，有的玩家可能遇到过“明明烧好了一个游戏，打开GBA一玩却发生死机花屏”这样的情形，这就是写入ROM时没有经过检验，ROM写入数据有误造成的。因此安全写入数据也是很重要的——不然还得重烧一遍，岂不更加麻烦？




XG2T在这一点做得很有特点，它采用写128KB校验128KB的方式，完全确保每一个bit都是正确无误的，这样写出来的卡带，根本不用去怀疑其数据的准确性。不过，单论写入速度，天语经测试发现EZFA是目前所有烧录卡里最快的。但是我们也注意到，当前只有XG2T采用“全程写入检验”功能，如果取消校验，那么速度约可提升一倍——因为校验过程的耗时与“写入”是差不多的。

**5、烧录程序的进化：** 如果能采用全新的编程架构，则驱动程序与烧录程序会更趋稳定易用。衡量标准包括：驱动程序的安装是否简便？烧录程


XG2T可导出各种记忆文件
导出1M Flash则可与VBA模拟器互通

序的功能是否强大易用等。我想不会有用户因为买了一块烧录卡而发生“系统重装”的悲剧。这次测试XG2T，驱动安装过程十分顺利，且与其他烧录卡像是EZFA、EZ2PS并无冲突——当初XG2 LT的驱动安装简直令人不堪回首——这是因为XG2T是完全脱离EZ系列而浴火重生的新系统，在程序上有重大革新。(后述)

**6、内置SMS数据保护：** 价值近百元的内置8M大容量SMS记忆棒，将强有力地保护烧录卡中的珍贵记录永不丢失。对于烧录卡而言，一些看似“复杂”的操作，比如你可能需要花几秒钟时间将烧录卡SRAM中的记忆存档转移到SMS中，然而换来的却是各种规格游戏记录的永不丢失(保存底限为10年)。值与不值，玩家将会是给出答案的人。

XG2T ROM分区表

**7、烧录卡FAT32分区技术：** 天语接到过多封读者来信，询问“为什么在烧录合卡时，想要删掉前面的游戏，必须把后面的也都删掉”。事实上这种问题不是没办法控制，XG2T已经成功地解决了这个问题。(后述)

**8、LOADER菜单：** 我们主要是要求程序的设计要美观，同时功能强大，最好还是中文化界面。比如有些烧录卡开机后，全中文界面，那么玩家看上去当然会觉得很舒服(如GBA LINK，EZ2)。而有的则因为卡带本身的功能丰富，LOADER里有很多个选项，比如时钟调整、记忆备份，等等(如XG2T)。


XG2T


EZFA

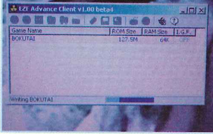
虽然我们更为看重烧录卡的实际功能表现，但是诸如LOADER菜单或是烧录程序方面，天语认为也应该有“易用”、“美观”的特征。经测试发现，EZFA的程序操作界面和LOADER是非常简陋的，和同属LINK型的XG2T相比，确实有很大的差距。

再举个小例子：LINK型烧录卡都有一个“连机”的过程，就是当我们想烧录游戏时，将卡带置于GBA本体，将LINK连线与主机对打口相连，线的另一端则接到电脑USB口儿，之后打开CLIENT烧录程序，然后打开GBA开关，同时按“SELECT+START”，就可以准备连机了——

其中，XG2T的连机步骤很明确，用户需要在烧录程序中点击“连机”键，这样，电脑屏幕上就会显示连机过程的进度条，直至连机成功画面出现、卡带被确认为止——而此时GBA的屏幕也显示出连机成功画面；

而EZFA则稍异，其连机步骤发生在“SELECT+START”之际，此后的“期待”将十分有趣，因为我们要观察屏幕菜单的反应。可惜，天语的前三次连机均告失败。后来发现，因心急动作失误，导致EZFA卡带的金手指与GBA插槽接触不良——于是，左手按住选择开始键，右手则按紧卡带，同时紧盯彩显……终于成功！

EZFA连机成功后，GBA屏幕上显示的画面过于单薄，配色有些问题，难以看清屏幕上的字。也许这是制作者有意为之？还是说老版GBA的屏幕太差？感觉EAFA很像它那小包装，个性强烈。


EZFA的烧录程序极为小巧


清空之后的XG2T菜单

## 5 科普园地 XG2T LINK与EZF ADVANCE的“超级硬碰硬”——壹

**1、XG2T** 把XG2T的LINK线和电脑的USB接口连接好，电脑立刻发现了新硬件，这时我们只要把硬盘里的驱动找到，安装过程会非常简单，就好像安装U盘一样。此一点明显感觉比XG2 LITE改进很多，XG2 LITE版的驱动很多人都不能一次性装上，当然也包括天语（不过后来发现XG2 LITE的驱动和XG1或者EZ1有冲突，必须得把电脑的windows目录下所有的XG*.*和EZ*.*的驱动彻底删除干净，连同.inf文件也要删掉才可以安装。为此天语不是还撰文提醒过么?)，但现在XG2T就没有这方面问题，一装即成，没有任何阻碍——如果不是摆脱了EZ系列的设计思路，XG2T的程序也不可能实现飞跃。

A、这里是ROM的分区表，一共是512个小方框，也就是说，一个方框是1M(此处的参测卡带为另一块512M的XG2T)

我们先来烧录3个游戏看看。（“滚滚欢乐球”、“太阳”、“玛莉赛车”）

删掉中间的太阳，再烧其他

太阳分区

列表中的游戏少了一个

分区变化

添加钻地后，准备烧录

写64M＋校64M＝128

烧录完成，菜单重写完毕

烧完后依次测试每个游戏OK

遗憾，截止到1月12日为止，对于XG2T的烧录时间——128M标准版“我们的太阳”ROM，花了天语9分55秒！(爆)

看左图时注意：测试发现，不管这个即将烧录进去的ROM容量和刚刚删除的相比“是大还是小”，XG2T都可安全执行——随意删除合卡中的游戏后，再进行任意游戏ROM的烧录都没有问题。

玩家来评判吧。

B、暗中拉升XG2T身价的SMS区。

一个8M GBA SMS记忆棒市价是100元左右，而参测512M XG2T内置16M记忆棒。就以一块256M XG2T为例，卡带中的8M SMS空间由于采用了高效压缩算法(所有写到SMS中的记忆数据均经压缩)——那么在8M的空间里面，XG2T是可以同时记忆12个1M的“口袋”数据的，而且不会导致记忆数据的任何损失。另外，这个SMS只有在制作游戏菜单时，以及“把SRAM的记忆写到SMS里”时，才会进行“写入”的操作，而在正常游戏的时候，实际上参与存档读写的，是XG2T中那块2M的SRAM缓存。所以SMS的使用寿命不受影响。

**2、EZFA** 天语下载的是2003圣诞版的程序包——1.0BETA4。这套程序全部是英文，不知为何没有中文。在写入速度上，实测发现，就连强大的EZ2PS都没它快(EZFA烧制128M的标准版ROM“我们的太阳”耗时2分45秒)。另外，EZFA对于一些硬件记忆功能，支持得还比较有限。这是设计阶段的问题，而EZFA靠着制作者“勤打软件补丁”来加以弥补，难免会遇到困难。这样一来，玩家就无法在第一时间写入ROM，体验游戏。

## 6 XG2T LINK与EZF ADVANCE的“超级硬碰硬”——贰




天语使用的是“带有DUMPPER片头”版本的标准版“我们的太阳”ROM（文件日期为2003.7），来对EZFA和XG2T分别进行烧录实测，目的是就为了检测卡带是否支持游戏中的“真实时钟二代”系统。

首先，EZFA测出破解版ROM的PATCH,但还是在右图前面的画面死机了——。事实上当游戏ROM程序在检测卡带里的时钟的时候，发现EZFA的硬件时钟和标榜怪异的“我们的太阳”发生冲突，所以卡带才会被“OUR SUN”折磨至死——定版。




而XG2T可以正常游戏，依然维持首个“真正支持《我们的太阳》实时时钟的新一代烧录卡”称号。

附1：XG2T调整时间法——

直接在LOADER界面执行。支持目前所有特殊时钟。

附2：EZFA调整时间法——

当烧录了游戏之后开机进入LOADER，然后同时按下L、R和Start键，这时候菜单左下角的时间会停止，同时红色显示正在调节的时间项，用方向键调节好时间之后，按Start键启动时钟走时。



这里才是实时的正解

附3：“口袋妖怪”和“太阳”等特殊游戏，在游戏中设置好时间并存档之后，如果在游戏菜单里改变时间的话，就会导致“口袋”游戏里面发生相同的改变。这也就是传说中的“烧录卡时钟之争”。目前，EZ2PS和EZFA等品牌都支持“口袋”，但唯独XG2T可以对应“我们的太阳”真时时钟。

## 主流烧录卡横向评析表格

| 对比项目 | XG2 TUBRO | EZ2 | EZFA | GBA LINK | EZ1/XG 1 | F2A | FA | 智慧宝盒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 烧录器外观特点 | 小，无烧录器 | 小巧方便 | 小，无烧录器 | 小，无烧录器 | 小巧方便 | 小，无烧录器 | 大，要电源 | 卡对卡烧录 |
| 烧录时间(256M游戏) | 长，约18分钟，全程写入校验 | 短，约7分，没有校验 | 短，约5分，没有校验 | 长，10分钟，没有校验 | 短，6分钟，没有校验 | 短，约5分钟，没有校验 | 短，5分钟，没有校验 | 长，2*13分钟，没有校验 |
| 记录方式 | 硬件完美支持 | 硬件部分支持 | 硬件部分支持 | 打软件补丁 | 打软件补丁 | 硬件部分支持 | 硬件部分支持 | 打软件补丁 |
| 普通EEPROM硬件模拟 | YES | NO | NO | NO | NO | YES | YES | ? |
| 特殊EEPROM V124的硬件模拟 | YES | NO | NO | NO | NO | NO | NO | NO |
| 普通FLASH 硬件模拟 | YES | YES | YES | NO | NO | YES | YES | ? |
| 特殊FLASH 1M的硬件模拟 | YES | NO | NO | NO | NO | NO | NO | NO |
| 支持口袋妖怪的时钟 | YES | YES | YES | NO | NO | NO | NO | NO |
| 内置8M GBA记忆棒 | YES | NO | NO | NO | NO | NO | NO | NO |
| FAT分区存储,可随意替换游戏 | YES | NO | NO | NO | NO | NO | NO | NO |
| 一般记忆文件的导出(VBA格式) | YES | YES | YES | YES | YES | YES | YES | 软件支持 |
| 特殊1M记忆的导出(VBA格式) | YES | NO | NO | NO | NO | NO | NO | NO |
| 合卡引导程序不占用flash空间 | YES (储存在SMS里) | NO | NO | NO | NO | NO | NO | 无引导 |
| 记忆数据用flash保存,永不掉档 | YES | NO | NO | NO | NO | NO | NO | NO |
| 四键复位 | NO (开发中) | YES | NO | YES | NO | NO | NO | NO |
| 软件金手指 | NO (开发中) | YES | NO | NO | NO | NO | NO | NO |
| 支持合卡 | YES | YES | YES | YES | YES | YES | YES | NO |
| 压缩文件的烧录 | NO | NO | NO | YES | NO | NO | NO | NO |
| flash芯片（几片） | 单片256M BGA | 2片128M | 2片128M | 2片128M | 2片128M | 2片128M | 片128M | 2片128M |
| 连续游戏时间(耗电量),SP开灯 | 11个小时 | 8个小时+ | 7个小时 | 5个小时 | 6个小时 | 7个小时 | 6个小时 | 8个小时 |
| 烧录器接口 | USB | USB | USB | 打印 | USB | USB | 打印口 | 打印口 |
| 硬件支持“我们的太阳” | YES | NO | NO | NO | NO | NO | NO | NO |
| 总体印象分数 | 95 | 90 | 85 | 80 | 75 | 80 | 75 | 70 |

**特别提示1：本期电击光盘中，天语顺路实机演示XG2T（256M）硬件支持我们的太阳真实时钟系统**

**特别提示2：在时钟系统的硬碰硬中，参测ROM为标准破解版我们的太阳(原版卡程序，未打软件补丁)**

**特别提示3：未以512M XG2T参测时钟系统硬碰硬，因为全面支持512M的1.0版的驱动已经错过截稿时间**

## 7 主流烧录卡横向评析(表格)

这里，我们再对目前市场上可以见到的若干种烧录卡做一个横向比较，**它们可以说是各有千秋，并在各自的市场上打下了一片江山。**

从左页表格我们已经看出——

**1、使用最方便的前3名是：** F2A第一，EZFA第二，XG2Turbo第三。它们都没有烧录器，而且都是USB接口。

**2、烧录卡有特色的前3名是：** GBALINK第一，XG2Turbo第二，EZ2PS第三。GBALINK有ZIP烧录功能，而XG2T则内置SMS并首创分区概念，EZ2PS有软件金手指功能。

**3、烧录时间最快的前3名是：** EZFA第一，FA第二， F2A第三。

三者都在5分多钟，当然EZ2PS、EZ、XG也都不错，不过这些卡全部没有进行写入校验——这样的话，烧节目出了错很难知道“到底是哪里出了什么问题”——有没有朋友遇到过这种情况呢？ROM在模拟器上正常运行，烧到卡里一玩，就花屏死机……

只有XG2Turbo进行了全程写入校验，如果ROM能烧进去，那就意味着100%正确，可惜就是烧录速度慢了一倍多，排名最后……

**4、卡带最省电的前3名是：** XG2Turbo第一，EZ2PS第二，EZFA第三。

XG2T在SP开前灯&声音最大的情况下，居然能达到前所未有的11小时39分这样一个实测成绩！——这是烧录界达人阿豪亲自实测的记录。

http://ezflash.515.idv.tw/phpBB2/viewtopic.php?t=5903

而EZFA只能持续工作8小时12分——XG2T比EZFA耐力更加持久，甚至远远超出了号称“能源之星”的EZ2PS！整个测试过程阿豪只能以两个字来形容：“恐怖！”

XG2T令台湾阿豪跌破眼镜，这里天语还要特别提醒各位，电软正在展开邮购的圣嘉700毫安超强劲GBASP锂电池，由于在容量上比SP原配的550毫安(少数600)锂电多出将近150毫安，刚好和XG2T绝妙搭配——如果用700毫安的超强劲锂电去测试XG2T，到底能不能在SP上连续工作超过15小时？！……迫于截稿时间，请先参考阿豪和英国GBAEMU站点的测试。但很快天语就会有详尽的测试数据！

阿豪网站的截屏图（部分）

**5、游戏记录兼容性最好的前3名是：** XG2T第一，EZ2PS第二，EZFA第三。这一结果，从各型卡带的记录应对方式可得出准确结论。

首先XG2T内置SMS则记录不丢失(可随意导入导出)，同时首创能够导出特殊的1M VBA存档格式到电脑上，直接和VBA的模拟器无缝连接；其次SMS可以容纳合卡的引导头——这就避免了此部分容量占据卡带的FLASH空间——其意义在于128M经济型卡带，XG2T有先天的竞争力，因为它有内置的8M SMS记忆棒支持，loader部分是放在SMS里面的——所以可以烧录满满的一个128M游戏或两个全满的64M游戏，完全杜绝了“游戏烧不进去”情况的发生；第三，则是XG2T整合的“**全硬件记忆芯片**”——它是目前唯一可以完美支持“我们的太阳”第二代时钟系统的卡带，而且还对应EEPROM V124 & FLASH 1M等所有特殊记忆方式的游戏——诸如玛莉A4、玛莉与路易等，不需要任何软件上的补丁了。

而EZ2PS和EZFA都不是真正的全硬件记忆，严格说来是采用“半硬件半软件补丁”的混合方式。这样一旦软件补丁跟不上，玩家则无急可着，惟有等待补丁的推出方可游戏。

**6：总体印象分数：主要是考查性能价格比。**

智慧宝盒价格便宜，可以卡对卡烧录，这就极大地方便没有电脑的玩家；GBA LINK的特色功能强，带压缩文件烧录，一定程度上节省了卡带空间，软件编程能力突出，中文全彩LOADER为人称道，但是其缺点是烧录器和卡带出现问题的概率稍大！；EZ1和XG1都没有什么特别的功能，现在价格也很平；XG2T拥有世界首创的8M记录棒+2M SRAM缓存双记忆系统，可以保证记录永不丢失，整体特色十足，另外其第二代时钟系统完美支持“我们的太阳”这个怪异的游戏（**请见本期电击影像**）！EZ2PS支持软件金手指的特征很不错，整体性能非常均衡；EZFA则只支持口袋时钟，但整体也不弱，写入速度最高实属难能可贵！；目前在海外打拼的FA和F2A做工没得说，但是对于最近“玛莉和路易”等采用全新EEPROM记录方式的游戏，明显力不从心，已经要打补丁了！(这就意味着玩家不能在第一时间拿来ROM就往卡里烧)，估计开发商们在当年也都没有想到今日GBA卡带的记录方式是如此变幻莫测……

参测太阳ROM的版本是这个

结论如下，通过这次多方评析，烧录卡综合性能的前3名应该是：

第1名：XG2Turbo LINK(256MB卡带约680元。虽然写入速度亟待提高，但其他全副武装的功能和超过原版卡的超低功耗令人信服。)

英国权威站点的测试

第2名：EZ2PS(256MB卡带约740元。内置软件金手指功能成为当前一大亮点，而且它在能耗上控制得也相当不错。)

第3名：EZFA(零售版256MB卡带约590元。这个价格应该说能省的全替玩家省了，以至于连包装和菜单程序都显得过于简陋。)



EAFA的LOADER

## 8 对此次横向综合评析冠军XG2T的建议：

虽然XG2T可以自由删除任意位置的游戏并重新烧录，但是比起EZ2(PS)或是EZFA，后两者全部删除游戏并FOMART卡带之后再加载若干个ROM进行烧录，其速度都和XG2T单烧一个游戏有得一拼。当然，对于写入校验(VERIFY)这个过程，天语个人认为这是很有必要的一个步骤，因为毕竟它是一个全新的起点。另外，相对于全部格掉游戏重新烧制，以及不得不反复打开文件夹去加载ROM，这样一个烦琐的过程，难道就不值得反思？难道就不值得改进！？请设想，万一我的电脑里已经没有了那些想保留在合卡中的游戏ROM，岂不是要再去下载一次？——

**注：海外的FA卡，没有“合卡一次写入”功能，因为它是一个烧完了之后再烧另外一个ROM，虽然麻烦，但却实现了初级“随意删”功能。**

综合考虑玩家们的实际需求，建议XG方面：

1、要改进烧录速度，256M合卡八分钟左右是可以接受的。否则要是512MB的XG2T写入128M×4的合卡，岂不是要等到花儿也谢了？——外加中途不小心，再把那巨型LINK接口给碰掉……(汗)……不过据透露，XG2T的最终烧录速度会达到256M只需6分钟左右(含写入全程校验)。

2、要想便携就要向EZFA看齐。

3、从程序软件出发，完善各种功能。烧录程序甚至可以做到99%的自动化——但是XG2T在烧录的时候，有一个"记忆模式"选项，可以选择1M记忆的模式，或者是标准记忆模式(默认是“标准”)，目前所有的游戏里面就只有“口袋”和玛莉4要选到"1M记忆模式"。其他的游戏全部“默认”就可以了。

天语1月12日使用的是0.9V2。1.0版驱动18号左右放出，据悉将通过改写软件进一步完善SMS系统的架构，提升烧录过程的自动化水平，并去除一些BUG。)

4、增设金手指和四键复位功能，这两点毋需多说，以前电软测试过的EZ2(PS)就是榜样。



512 XG2T已经登场，全面对应1.0版新驱动

手机加油站 宇部带你玩转手机！

# 智能手机经典游戏报告

随着通信科技的不断发展和与IT业界的相互渗透，现在的用户对手机的要求已经远远不满足于打打电话、发发短信这么简单了。彩屏手机、彩信的日益普及数码摄影、视频点播的需求日渐增加，集强大的无线通讯、商务应用和多媒体娱乐功能于一身的智能手机渐渐成为了市场上的新宠，如NOKIA的6600、3650、9210c，索爱的P802，P908，西门子的SX1等。它们在功能方面可谓各有千秋，从本期开始，宇部就带大家走进智能手机的娱乐天地。先从小3开始吧——由于Symbian OS的开放性和不断提升的硬件性能，手机游戏已经进化得越来越出色，甚至还涌现出优质的三维游戏，完全可以媲美甚至超越专门的移动游戏平台了。

## XIII杀手

原为UBI新作，也是当前最热门的动作游戏之一，在家用机游戏取得胜利后，十三正式进军手机。



## [MGS]卡丁赛车

很像马里奥赛车，天语曾经在宇部的3650上玩过，感觉真的很妙，绝对是智能手机游戏"杀手"。



## 大富翁

最适合在手机上进行的超级解闷游戏。此为大宇正式出品，绝非一般厂商的仿学之作，值得关注。



## Q版反恐精英



改编自PC版的一款射击类游戏，角色虽为大头造型，但游戏风格还是相当硬朗。可购买如AK-47，AWP等各种武器，游戏画面精美华丽。玩家可以选择难度和游戏时间，并支持蓝牙通信对战。看来，不管是家用机还是PC，只要游戏热门，手机一个都不落？



## YOYO战士

从画面看，本作非常华丽，手机的超高发色和亮度，都在GBA之上，只是操纵杆和竖屏有些不爽。



## [MGS]VR台球

超级大作，值得推荐。本作的游戏方式比较特殊，但却高度仿真，而且是真3D构图，实战感颇高。



## 星球大战

这可是根据电影改的三维游戏。



## 风电摩托

画面迫力十足

## 仙境冒险

华丽ACT登场

## MAU纸牌

纸牌游戏其实很适合在手机上登场，但是这个游戏看上去的感觉挺像在打麻将牌，人物形象爆笑。



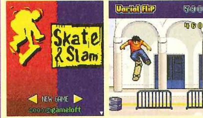
## 空中打击



高素质的飞机射击游戏，与街机中的1945极为相似，场面火爆，画面与操作感无与伦比。

## 旧金山街头滑板

由于滑板等体育游戏在欧美两地是厂商的主力武器，因此手机也乐得推出。主要是考查跳跃反应。



## 职业足球经理

怎么样，是不是很过瘾呢？



## 波斯王子

广大玩家十分熟悉的UBI大作，智能手机上也有份哦，游戏难度依然不低，值得一试！



## 红白机模拟器（推荐）



## 异星ZERO

类似沙罗曼蛇，很有街机味道，可惜是横版，其实以手机的屏幕比例还是纵版来得更爽一些。



第三方平台以MGS游戏平台最为著名，MGS全名为Magic Game Station，其平台上的游戏大多采用三维显示，画面和音乐效果极出色，而且运行速度快，对运行内存要求不高。在这个平台上，现在已经诞生许多多款优秀的游戏作品。

另外，说到模拟器，其实在个人电脑上已经发展很多年了，用PC模拟FC、GB、SNES、MD、PS和N64主机早已经实现。有微型电脑之称的智能手机当然不甘寂寞，目前推出的模拟器分别可以运行红白机（1000多个），GBC和一些早期的街机游戏，相信不久会有更令人惊喜的消息。

（YEWNES V1.6任天堂模拟器的推出，圆了众多小3用护的梦想。在移动电话上玩红白机的游戏，对于象我这样从8位机时代过来的老玩家来说，其中的快乐不言而喻。）

你用过吗

# GBASP野外生存全装备

身为最值得称道的机种之一，GBASP上面各种周边配件也是最丰富多彩的。虽然有些东西以前我们没有见过，但是如果它们能在海外流行起来，那便值得我们一观、一试。

## GBASP防划防震套——拎起来就走



银色SP或其他限定新色款，漆膜都非常不结实。以前天语曾经把银色SP放到牛仔裤口袋里，还没怎么着漆就磨下去三大块。防划防震套可以保护主机外观不被磨损，这是一。



其次，防震功能明显，轻微磕碰甚至小跌落，从此无忧。制品材质特殊，与GBA吻合度高，兼有防手汗滑落之效。






## GBASP耳机转换线——再现立体声



这是一种常见装备，大家也都知道。在一些特殊场合，为了避免干扰其他人的休息，我们不能让GBASP发出声音，可是任天堂的SP却无法直接接驳标准耳机。于是耳机转换线登场。



一来可以安静游戏避免影响他人，二来接上立体声耳塞，我们还可以欣赏到卡带中的立体声音效，大幅增加临场感。
注：本制品天语已实测。







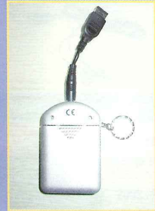
## GBASP急速充电器——快就一个字

出门在外，比如去郊游或出远门旅行，带上心爱的GBA理所当然。然而，这一路上为GBA(SP)充电的问题将十分令人困扰——难道我必须带上沉重的变压装置？——

答案是否定的。

这种小巧的可以挂在钥匙链上的东东可以帮助你，实现随时随地快充。




别看它很轻，但是，装上四节七号电池之后，它的力量可不小(美日欧亚SP通吃)。

按说应该和右图中的第二块锂电池一起来解释，因为当初天语在测试器材时，把全新的第二块电池换到机器里，完全耗尽电之后，用这玩意快充了两分钟……

## GBASP第二块电池——迟早会用到




……书接上回。左图中，装在SP中的是我们的第二块锂电池（外面的是原装）。将机器里的电池耗光全部能量之后，用急速充电器充电，轻松接上之后，SP上的红灯一闪一闪，表明充电进行中……

因为当时着急，等不得把四节七号电池的电全部转充到锂电池中，就在充了两分多钟时，将急速充电器拔了下来，然后想试试电池充放电是否有效。这一试不要紧，烧录卡中的游戏是“超级魂斗罗”对吧？声音最大前光全开，运行了足有四十分钟，灯还是绿的……







硬件心得

电软精选最强硬件周边 打机良友 测试报告

# 次世代商城 新春回馈读者特价大行动第二弹!

## 最新热门产品!



编号:1012
迷你PS—PC手柄转换器V代
●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程●49元



编号:1023
PS转XBOX震动转换器二代
●震感极好,感觉不出是PS2手柄●39元



编号:1034
PS(2)—PC双手柄震动转换器
●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能●49元





编号:1045
PS2专用DVD遥控器二代
●全功能实现●内置钮扣电池●39元

## 主流机种记忆卡精选汇总!



编号:1067
PS2 16MB扩充记忆卡
●通过原装卡扩充后,可达3倍原装卡容量●79元



编号:1078
8M NGC记忆卡
●118格大容量●49元



编号:1090
XB 8MB记忆卡
●502格标准8MB容量●79元



编号:1089
16M NGC记忆卡
●236格容量●59元

## 第二代超强全中文金手指产品登场!



编号:1102
PS2金手指
●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码,稳定易用●49元



编号:1113
GBA全中文金手指系统
●内置600个游戏密码●可自动搜索主码●全兼容VBA等内存数值密码●79元

## GBA(SP)电源相关产品,随时享受乐趣!





打开效果图

编号:1124
SP外置电池盒(充电器)
●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电●29元

编号:1135
SP 700毫安锂电池
●电力强劲耐力持久●59元





编号:1146
GBA三小时电池包连变压器
●GBA专用●29元

## GBA记忆棒十万现金 新春送大礼活动!



编号:1056
GBA超级记忆棒(4M)
●可备份各种卡带的存档●长年不掉档●特价39元

为答谢读者的支持,从即日起至2004年2月29日(以邮戳日期为准),次世代商城与深圳圣嘉电子特别准备了一万个特价39元(原邮购价49元)的"GBA 4M 记忆棒"供读者邮购,机会难得不要错过哦!

**次世代商城让每位邮购周边的读者都成为"五保户"**

1、次世代十年邮购信誉保证
2、次世代商品质量监控保证
3、次世邮购包装及售后服务保证
4、供货商一手价格保证
5、厂家售后技术支持保证

## 专业级高档线材,大幅提高音质画质!



编号:1157
PS2光纤线
●可大幅提高PS2音频输出效果●39元



编号:1168
PS2 专业级AV/S—体线
●专业级线材,有效改善画质●59元



编号:1179
PS2专业级分量线
●显著改善画质,配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果●65元



编号:1180
GBASP耳机转换线
●做工精细●可接上更高级耳机●19元

## GBASP的超好玩音响器材,一饱你的耳福!



编号:1203
SP音箱+风扇
●打机同时感受徐徐凉风,发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节●49元



编号:1214
GBASP耳机
●SP专用接口,立体声●19元



编号:1191
SP迷你扩音器
●固定于GBA上盖,安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果●35元



以上产品均由圣嘉电子出品并提供质保,技术支持电话:020—81857548 81291742,论坛网址:www.xinga.com.cn/forum

## 为你的爱机找一个舒适的家!提供更好的保护!



编号:2013
GBA豪华尼龙手提包●16元



编号:2024
GBASP便携包风格4●25元



编号:2035
GBASP便携包风格3●25元



编号:2046
GBASP便携包风格1●25元



编号:2057
SP防划防震套●19元



超低价

编号:2068
PS2垂直座●15元

# 热门游戏动漫周边大集合！款款令你心动！限量发售，售完为止！

## 热血少年漫画人物再亮相，究极龙珠战士大集合!!!



编号：4015
龙珠战士棋座十八件组

● 实心塑胶材质，平均高约10cm，龙珠饭斯收藏必备
●《七龙珠》主要人物棋座首办18件套 ●129元

## 热门动漫画角色手机挂件超值组合套装!!!




编号：4048
宫崎骏动画角色
手机挂件四件组

● 宫崎骏动画角色挂件（《魔女宅急便》之黑猫吉吉《龙猫》不同组合A、B两款《千与千寻》之无脸男+魔神）造型可爱，再现原作角色风貌，实心塑胶材质，平均高约8cm
● 一套4件 ●19元

编号：4037
《棋魂》角色
手机绳挂件四件组

●人物高约5cm，实心塑胶材质。人物造型传神，上色柔和，是非常受欢迎的棋魂周边产品。
● 一套4件 ●19元

阿光 佐为 塔矢亮 加贺铁男

编号：4026
《全职猎人》角色
手机挂件五件组

●《猎人》主要人物手机挂件，实心塑胶材质
● 一套5件 ●24元




## 邮购方法及注意事项

● 汇款时请注明商品编号和购买数量。
（例：周边1034，2046，3047）
● 邮资标准：100元以下（含100元）邮费为商品总价的10%（例：选购29元的商品邮资即为2.9元），100元以上邮费统一为10元。以上邮资含挂号费、包装费及邮寄费。
● 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 邮购电话：010-64472177

## 火影忍者男性三人组，超大挂饰登场!!!




编号：4059
火影忍者超大
玩偶三件组

● 国内超人气趣味忍者动漫《火影忍者》的三个主要人物挂饰，做工精细、色彩鲜艳，完美的表现了各个人物的性格，实心塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装
● 一套3件 ●30元

## 看看谁是真正的速度之王!!!




编号：4060
索尼克与阿童木二件组

● 实心塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装，造型与姿态上有异曲同工之妙。
● 一套2件 ●20元

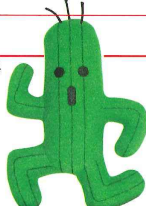
## 永恒的经典游戏周边任你选!!!

编号：5016
超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具

●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具
● 40CM高，做工精细 ●36元



电软编辑与召唤兽实样合影，可以当枕头啦！






编号：3047
最终幻想X-2笔记本

●全不锈钢制造！有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重 ●48元



编号：3014
最终幻想X-2光碟簿

●全不锈钢制，可放24张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘 ●39元



编号：3025
最终幻想X-2打火机

●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石 ●29元



编号：5027
多罗毛绒玩具

●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制●20元

# 秘技天地 Top Secret

现在是秘技满天飞，真有如海中沙砾，多而且烦。主持这个栏目必须抱着淘金的心态，去粗取精，摒弃糟粕……难啊！！但是一想到全国无数的玩家兼菜鸟们热切的眼神，我的动力就源源不断了！本期的秘技是我费了九牛二虎之力，从各条渠道搜罗来的。不易啊！希望给大家带来通关中的便利！

栏目主持 星尘大海

最新最快最强

菜鸟秘技&无赖金手指

## PS2 侍道2

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:10

**※体力回复**

战斗中暂停，L1+R1、下、上、右、左、下、上、□。

**※气力回复**

战斗中暂停，L2+R2、右、左、右、左、下、下、□。

**※钱 加500文**

战斗中暂停，L1+L2、左、左、上、下、下、上、□。

**※全部商品**

天原地图没有出现时，比如在与状态地图切换画面黑色时，注意抓紧时间按L1、R1、L1、R1、L2、R2、△，听到咚咚的太鼓的声音就表示成功了。

星尘：我就喜欢这种金手指式的秘技，它明了！相信其他vegetable birds也和我有同感。




## PS2 骇客帝国

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:8

在游戏开始的选项画面，进入Hacking Mode并输入cheat如下：

**※无限FOCUS** 69E5D9E4

**※无限 HP** 7F4DF451

**※无限 AMMO** 1DDF2556

**※所有武器** 0034AFFF

星尘：大片儿！！就是没看懂！忒深奥！游戏也想成为大作，没戏！




## PS2 零·红蝶

●游戏推荐度:9 ●秘技实用度:6

**※直接看游戏动画**

把游戏DVD放进电脑（DVD光驱），把Movie或Movie2的档案直接用播放软件看就可以了，懒得通关的玩家可以直接看。

**※通关后新增模式**

破关后请务必存档，此时会出现一个叫做Clear Data的档名。然后回到主画面选择Loading。去读取Clear Data，此时会进入一个选单画面，有四个选项：

1、STORY MODE
2、BATTLE MODE
3、OPTION
4、SOUND TEST

星尘：在登这条秘技之前，我着实考虑了很久！因为第一条实在有点儿……但很实用！你们谁有多余的鸡蛋，扔过来吧！

## GBA 布兰妮舞蹈节拍

●游戏推荐度:3 ●秘技实用度:7

**※通关密码**



简单模式：DXTFG
普通模式：JXTFT
困难模式：NXTFH

任意输入这三个密码的其中一个后，进入Dance Mode就可以看到Video里一段小甜甜的真人MTV，时间足有一分钟！！大家鼓掌！！

星尘：这个游戏十分无聊，是音乐游戏里的垃圾极品！估计没人有兴趣通关，干脆用这个秘技直接看结尾得了！

## PS2 R-TYPE FINAL

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:8

**※无敌秘技**

游戏过程中按 start 暂停,然后按住 L2,依次输入：→ → ← → ← ← → ← R2 ↑↑↓↓↑↓↑↓ R2。

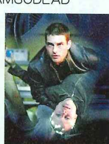
如果成功，就会听到“啪”的一声。如果想解除无敌状态，再输入一次就OK了。

星尘：经典游戏！最终版！啥也别说了，眼泪哗哗的！！

## XB 关键报告

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:8

**※无敌：** 输入 LRGARMS
**※关卡选择：** 输入 PASSKEY
**※跳关：** 输入 QUITER
**※所有的组合技：** 输入 NINJA
**※所有的武器：** 输入 STRAPPED
**※最大装填量：** 输入 MRJUAREZ
**※最大伤害：** 输入 SPINACH
**※更多血：** 输入 BUTTERUP
**※不用瞄准：** 输入 FPSSTYLE
**※超难的场地：** 输入MAXIMUMHURT
**※用 Clown 游戏：** 输入SCARYCLOWN
**※用 Convict 游戏：** 输入 JAILBREAK
**※用 GI 游戏：** 输入 GNRLINFANTRY
**※用 Lizard 游戏：** 输入 HISSSS
**※用 Moseley 游戏：** 输入 BIGLIPS
**※用 Nara 游戏：** 输入 WEIGHTGAIN
**※用 Nikki 游戏：** 输入 HAIRLOSS
**※用 Robot 游戏：** 输入 MRROBOTO
**※用 Superhero 游戏：** 输入 SUPERJOHN
**※用 Zombie 游戏：** 输入 IAMSODEAD



星尘：XB饭斯们总抱怨相关的秘技太少，其实我们何尝不抱怨呢？这不,好容易找到一条料够足的,希望能解一时之急。以后我们还会尽力寻找更多的秘技，以满足饭斯们的需要。

## GBA CT特种部队2

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:7

**※选关密码**

| | | |
|---|---|---|
| | 1525 | 3204 |
| 0801 | 9319 | 3198 |
| 5779 | 1123 | 5941 |
| 6937 | 6831 | 1379 |
| 9701 | 0377 | 7460 |
| 2405 | 4267 | 8804 |
| 7069 | 8099 | |
| 5607 | 3163 | |

星尘：其实编辑本人对这个游戏也并不是十分了解，只不过看到这样一条诱人的秘技，实在想拿出来与大家分享罢了。



## 变形金刚

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:8

**※必须码**

EF8C98DB 16403CE6

**※能量最大**

4FB4C8B7 1653CF66



**※自机ＨＰ最大维持**

1F889CC3 B86FF267

1F83691F 0653F2B1

**※自机ＥＰ最大维持**

1F889B63 886FF26D

1F889B53 B86FF26B

1F889B6B 16EFF273

**※自机ＳＣ最大维持**

1F889C8F 9872F271

1F889C93 B872F26F



## 大众高尔夫

●游戏推荐度:8 ●GF实用度:5

**※主码**

EC8782E0 144642A4

**※点数999999**

1CD1DE28 144F25CC

星尘：从没真正打过高尔夫的我，对高尔夫游戏却有种莫名的喜爱。这款游戏从任何方面都堪称经典，推荐！

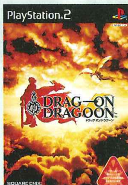


## 骑龙者

●游戏推荐度:8 ●GF实用度:9

**※必须码**

EF8A98DB 163420B6




**※体力不减**

1F8FB4E3 1653F25D

1F88DBF3 0653F182

**※武器经验值**

1F8BC59F 1653F25D

**※主角经验值**

1F8BCFFF 1653F25D

**※龙的经验值**

1F8BD27F 1653F25D



## 恶魔城·无罪的叹息

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:8

**※必须码**

0E3C7DF2 1853E59E

EE505C5A BC173DEA

**※金钱最多**

DE28B69E C19E7B82

**※时间最短**

DE2B9A9A BCA99B83

**※增加MP上限**

DE28B6BA BCAA2122

**※MP不减**

DE28B646 BCAA2122

**※增加体力上限**

DE28B6FE 036CEA03



**※体力不减**

DE28B4E6 036CEA03

**※增加心的上限**

DE28B6FA 036CEA03

**※心不减**

DE28B686 036CEA03

DE28B4E2 036CEA03

**※最大杀敌数**

DE28B42E C19E7B82

**※最大连击**

DE28B436 C19E7B82

星尘：我认为恶魔城这个游戏根本不应该出纯3D版，完全失掉了原有的风格。不过看在他还叫“恶魔城”的份上，我就再支持他一把！



## 真三国无双3

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:9

**※必须码**

EC94AB23 1456E70C

**※最强武器**

DEB1DD66 BDAA9C84

DEB1DD62 BDAA9C84

DEB1DD6E BCAA9C84

DEB1DD6A BDAA9C84

DEB1DD76 BDAA9C84

DEB1DD72 BDAA9B84

DEB1DD7E BDAA9C84

DEB1DD7A BDAA9C84

DEB1DD06 BCAA9C84

星尘：赵云的罗刹龙胆！关羽的神龙偃月刀！马超的龙帝皇骑尖！吕布的修罗戟！周瑜的……哇！！！






## 洛克人exe4红日/蓝月

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:7

**※红日篇用主码**

709A22EF 027D0CAE

54D2AAF2 D529A4CF



**※蓝月篇用主码**

709A22EF 027D0CAE

58757043 F2240935

**※战斗后获得资料15000**

BCBBE1B8 17AFFAAE



## 女忍者

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:6

**※主码**

EC8F82E0 141BD8A4

**※999连击**

9C8B85B0 0836E7A6

**※手里剑不减**

9C8BB878 3873E7A5

9C8BD94C 3894E7A5

星尘：好酷的女忍者啊！！！……






## SD高达NEO

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:6

**※主码：**

03CA456D AC90CB70

B5B6EF6D FC4F0CB0

**※补给点数99999**

A10F08BE 35152D8E

星尘：在GBA的高达游戏中，我始终更倾向于机战系列。虽然这款游戏的画面十分华丽，但就是不能讨好我这个顽固分子。



## 马里奥与路易RPG

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:8

**※主码：**

883541F7 7472F65F

61DD4706 A0684064

**※金币9999**

A9873144 203A53CE

星尘：这款游戏就我个人认为，与N64上面的纸片马里奥十分类似，那一款作品是本编辑的最爱，所以本夫子吐血推荐！

## 战斧

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:7

**※必须码**

EF8C97CF 1643B2C6

**※无敌**

1F3F2C87 1653F25C

**※MP**

1F3F2C8F 1653F25C

**※攻击力最大**

1F3F2CBF 1653F25C

1F8BD27F 1653F25D

星尘：超经典冷饭新炒，滋味果然不同！

# i堂Q 神游机大攻略




机种:神游机 类型:动作赛车
厂商:任天堂 · iQue 价格:48元

## 马力欧卡丁车

1996年12月任天堂公司在其主力游戏平台N64上推出此作品，由于超高的人气和优秀的游戏品质，本作在全球创下了1000多万的惊人销售记录，在此作之前SFC版本的马里奥卡丁车、之后的GBA版本的马里奥卡丁车都各有其特色。这次我们就说说IQUE的神游马里奥卡丁车^o^




### 上来还是要说一下操作




这个游戏十字键在游戏中是不起作用的，只对应模拟摇杆，初上手时可能会有一些不适应，会感觉有些过于灵敏，稍微一动就会跑偏。只要玩多了自然会适应。其实这种设定是有其自身的优点的，它充分利用了模拟摇杆的微量感应功能，就像赛尔达的林克走路一样，可以实现极小角度的方向调整，而这小角度调整在上加速跳板的时候及其重要。十字键也不是完全被屏蔽，在选择菜单选项的时候还是可以使用十字键的，但仅此而已。

## 本作的进阶操作技巧解析

### MINI TURBO

这个是整个游戏最最重要的技巧，是提高游戏乐趣的根源。并且这个技巧还会让人上瘾，就像SF2的升龙拳，我记得我刚学会发嚎油根的时候，不管是不是使用的时机，都要发出数个来爽上一爽，后来还演变为与同好比试谁能连续发出嚎油根的次数多的BT玩法……

好了，言归正传，正式介绍MINI TURBO，先说说它的作用，很简单，就是加速而已，并不能给竞争对手造成伤害的。游戏里有普通蘑菇和超级蘑菇两种物品，他们的作用都是单纯的加速的，但是这两种物品并不是总能得到的，这样一来，MINI TURBO就派上了用场。一般来讲，一个MINI TURBO的加速效果相当于半个普通蘑菇的加速效果。

#### 以下是MINI TURBO的使用方法：

第一步：首先整个过程要一直保持油门踏下状态，整个动作自始至终都不要放开油门。

第二步：在接近弯道之前，先转向，接着马上按一下跳键，之后不要放开跳键。

第三步：角色会在转向过程中跳起，紧接落地，继续转向的动作，此时拉摇杆至弯道反方向不放。由于没有放开跳键，车体后方拉出一条“V”字形的白色烟雾。

第四步：待“V”字形的白色烟雾出现1秒后，连续重复输入左右方向，此时仍不能放开跳键




第五步：“V”字形的白色烟雾会逐渐变为“E”字形，而后逐渐变为黄色，继续连续重复输入左右方向，此时还是不能放开跳键(坚持）。

第六步：“E”字形的黄色烟雾会随着你不断地连续重复输入左右方向变为桔红色，此时松开跳键，角色会欢呼一声，代表MINI TURBO成功用出，同时赛车加速。

以上就是MINI TURBO的用法，我以前曾经介绍过几次，但都不如这次来的详细，这次可以算是最详细的了，关于左右方向指令的连续输入，只要你时机掌握得好，最少三次（如：左右左）就可发出，一般来讲5-7次就能发出，其实我说了这么多，还要自己多多练习，逐渐掌握这项技巧的手感之后，必可将其用至抬手即出。最后再罗嗦一下使用的时机：一般来讲，在弯道来临之前就要切入即将到来弯道内侧角完成第二步，进入弯道之后马上就可以用出，这样一来，还有足够的时间利用同一个弯道再来多一个，如果是宽阔的直道的时候，也可直接从直道的边侧开始用，如果足够宽的话完全可以发出一个来。

关于速度：使用MINI TURBO后速度会提高约8-9km/h，效果等同普通蘑菇，但是时间仅约为普通蘑菇的1/2。

## 蘑菇杯 1 路易的赛道

非常简单的一条赛道,路面是赛车专用跑道,可能是属于沥青一类的 ,所以车轮对地面的附着性极佳。道路本身地形十分简单，无太大的坡道，适合练手。推荐在这一关练习MINI TURBO。当你跑进1:52:00的成绩之后，会有路易的半透明角色出场和你较量，即GHOST。他总是跑内侧道，这就是缩短时间的基本技巧之一。

●本关超近道法未知

## 蘑菇杯 2 MOO MOO FARM

这关的气氛和音乐都属于轻松类型的，赛道的难度不是很高，只要注意地上的鼹鼠就可以了，另外，由于本关地形起伏极大，应尽量少处于爬坡的状态，有助于取得好成绩。

●本关超近道法未知

## 蘑菇杯 3 海边

曾经有一个晚上我大约跑了这一关100多次，没别的，就是觉得特别好玩，这一关特别重视MINI TURBO的使用，应最大限度地利用好弯道使出更多的MINI TURBO。个人感觉这关最好用MINI TURBO，最多一次三圈用出来59个（但是由于过分注重用出的次数，跑了很多大弯，成绩反而不是很好）还是一句话，尽量跑内侧，多用MINI TURBO。

●超近道法：很明显的一个就是利用跳板进山洞，可以缩短很多的时间。

## 蘑菇杯 4 克拉马伊沙漠

由于火车的存在使得有时候不得不停下来等火车开过，很急人的一件事情。不要开到道路以外，那会使速度迅速降低，很无聊的一个赛道，气氛十分沉闷。

●有着超近道的说法，但是我没有研究出来……

## 鲜花杯 1 蘑菇的高速路

这一关是高速公路，来来往往的汽车十分烦人，因此利用细微角度调整从两个大车之间穿过是很有成就感的一件事情。同样是无聊的一关，主要是背景太过单一，弯道也不是很经典。提示一下：杯赛的时候可以在吃物品的时候甩尾进入修理区，出来的时候正好用一个MINI TURBO。

●本关超近道法未知

## 鲜花杯 2 雪地

整个场景十分的干净漂亮，玩的时候有心情舒畅的感觉。弯道的设计也恰到好处，赛道的长度刚刚好，不长不短。躲避大群雪人的时候如果为了保险只要从最右侧超过去就好了，同时还可以正好用一个MINI TURBO。刚过大群雪人之后有一个S型弯道，只要直接从右侧的坡上加速冲过即可。

●超近道法：用好了本关可以跑进16秒，我在游戏机上跑出过，但是模拟器就一直进不了16秒，郁闷……

方法：比赛开始后，直接180度反转车体开向反方向，（油门＋刹车的技巧没忘吧？）开到过终点之前的桥上，再度180度反转车体开向反方向，这时要从右侧桥和道路的交界处跑上雪地路基，在雪地路基上一直开过终点线，然后紧跟右大转弯玩命往雪地里开，然后小虫子会把你钓起来钓到终点线前，直接冲线就好了。

## 鲜花杯 3 山里



过多的大角度坡道使得经常发生赛车打滑事件，同时不小心从最后的大弯掉下去也是令人头疼不已，有些难度，这关雾的效果十分不错。速度感一般。

●超近道法：在如图所示的位置（灰色墙的最末尾部位）采用加速冲坡的方法直接跳到上一层。

## 鲜花杯 4 马里奥赛道



最最经典的赛道，弯道的设计是所有赛道最出色的，难度属于较难级，关键是要始终保持处于赛道内部，切勿开到草皮上，否则速度掉得厉害，GHOST很强,你跑出1:30:00的成绩GHOST就会出来。

●超近道法：位置如图，到了这里之后猛往右拐并使用加速且在赛道边缘跳起,就可冲过围墙，飞跃水池，直接到达墙的另外一侧，可以说是难度极高的，我只用出一回，真是笨啊。

## 星星杯 1 瓦里奥竞技场

场地越野赛道，赛道极长且很宽，因此跑内侧道是要特别注意的地方。在跳跃很多小坡的时候注意不要乱动摇杆，否则会发生自滑。

●超近道法：一开始就会有好几个小坡，直接利用坡道最高点加速撞向左侧墙壁跳起即可。跳过之后绕到起跑线后侧还可以跳回来-_-，这就是一圈。

## 星星杯 2 冰面

由于是冰面，所以路面很滑，注意不要滑到水里。这一关画面有些晃眼，可能是太白的缘故，冰的感觉给人很不好，有点假，路上的企鹅要特别注意，似乎它们总是和我们作对。另外湖中央的小岛上的企鹅我总觉得会在它身上发生什么事件……

●本关超近道法未知

## 星星杯 3 桃子公主的赛道

在这一关可以来到马里奥64里的城堡，感觉上是直接应用了马里奥64里面城堡的原型，很亲切的做法。这关难度一般。本关跑进2:40:00以内会有GHOST出现，当然是桃子公主啦，粉厉害的说～

●本关超近道法未知

## 星星杯 4 库巴的城堡

难度很大的赛道，体现了库巴城堡那阴森恐怖的气氛。这关给人以很大魄力的感觉,印象最深的是开始库巴像喷火的情景,我第一次玩的时候还躲呢-_-最讨厌的就数那些方块了，碰上他们就动弹不得,更要命的是竟然有两个守在路口，那两个是最难过的，我的建议是从左侧提前甩尾，正好利用空隙钻过，同时还可以用出一个MINI TURBO。这关的很多弯道角度都很大，有的几乎就是90度角，而且还特别窄,这就需要提前甩尾并接MINI TURBO,多多练习,很多直角弯其实墙都不用碰。这一关绝对是最好玩的。

●本关超近道法未知

## 特别杯 1 热带森林



热带雨林的赛道，玩的时候总会想起SFC的DK1的雨林场景，这关速度感怒强,到了特别杯，每一关都变得很难，这关也不例外，我一般把蘑菇用在大跳板落地后的启动时，不知还有没有更好的用法来缩短时间，模拟器双人玩这关用广角的话会有火箭般的速度感，不知为什么,游戏机版本的速度也很快。

●超近道法：加速跳过栅栏，如图所示

## 特别杯 2 耀西的山谷



这关岔道很多，前几次玩甚至没有玩懂，还问为什么排名是问号之类的问题,这关我研究的不深，引用一下佚名人士的最短路线法：“在开始进入溪谷后,第一个叉路一定要选左边，然后遇到第二个叉路选右边，然后再往左，这是这关最短的路线。”

●超近道法：如图所示，减速跳过去即可

## 特别杯 3 特雷沙的鬼屋

很容易就掉进水里，玩杯赛的时候经常因为这个从第一名直接变为最后一名，郁闷啊。这关的气氛也是不错的哦，有一段之字形的路线要特别注意，在那里没有护栏，一定要小心。

●本关超近道法未知

## 特别杯 4 彩虹路



音乐暴好听啊，赛道也很迷幻，宇宙空间的彩虹上开赛车也仅仅是童话里才有的吧。这关太长，长的令人昏昏欲睡，总有一种怎么还不完啊的想法,汪汪在这关终于出现了，躲避它的技巧是当你看到它的时候，向它冲过去即可，因为等它到你面前的时候它已经转弯了。第一个大坡实在是爽，飞跃的感觉是不是很好呢?

●超近道法：一开始的大坡，加速之后打轮在最高点跳起，顺利的话回落到图片所示的道路，注意落地时连打或按住跳键并猛打左轮，这样才不会掉下去。

特约作者/北京狗狗

# FENT 纷特数码

激情舞动精彩生活 梦工场

企业注册号:6200002005360

快捷的邮购
完善的售后
个性化的服务
为您打造一个理想的购物空间

如想更加了解我们，请您点击：WWW.ChinaFENT.com

本公司专营：索尼、松下、JVC、佳能摄像机　索尼、松下CD、MD　PS2、NGC、XBOX、GBA及周边配件
索尼、佳能、奥林巴斯数码像机　三星、JNC、信利、朝华MP3

**纷特承诺：**

1、进货源可靠，货源充足，有绝对的价格优势及质量保证。
2、所售产品均质保一年，终身维修（随产品附有详细保修章程）。
3、设有专业的邮购和客服两大部门，确保您的汇款正确无误，发货准确、迅速，售后体系完善，为您提供个性化的追踪服务，能及时、准确的解答并解决您的疑问及所遇到的困难。
4、所邮购物品均以快件发出，如5天内未收到所购物品，请您及时联系我们，我们会给您一个准确的答复。
5、我们杜绝以假充真，以次充好，真正实现购物“零”风险。
6、我们以用户当亲人，视用户为家人，用户永远是对的经营理念，全力为您打造一个理想的购物空间。

迎新春、贺新年、纷特购物、送大礼！

纷特到底怎么样？您一试便知！

检督电话：0931-8820956

## 精品套机（快件邮费　50大件　30小件）

| 商品 | 价格 |
|---|---|
| PSⅡ套机（原装主机＋完美直读＋PSⅡ原柄×2＋原装8M记忆卡＋遥控器＋直架＋专用电源＋游戏10款） | 1780元 |
| PSone套机（原装主机＋PSone原柄×2＋PSone专用记忆卡＋电源＋游戏10款） | 620元 |
| Sp套机（原装主机＋火牛＋专用包＋锂电＋座充＋游戏卡1款） | 880元 |
| GBA套机（原装主机＋专用包＋冷光灯＋高效充电器＋游戏卡1款） | 580元 |
| NGC套机（原装主机＋原柄＋电源＋正版游戏1款） | 1380元 |
| XBOX套机（原装主机＋原柄＋电源＋游戏10款） | 1850元 |

## 原装单机　快件邮费30大/20小

| 商品 | 价格 |
|---|---|
| PsⅡ原装主机（原震＋完美直读＋AV线＋电源） | 1480元 |
| Psone套机（原柄＋AV线＋电源） | 520元 |
| Sp原装单机 | 780元 |
| GBA原装单机 | 480元 |
| NGC（原柄＋AV线＋电源） | 980元 |
| XBOX（原柄＋AV线＋电源） | 1700元 |

## 二手主机　快件邮费30大/20小

1500元/1300元/1000元
480元/380元/280元
650元/550元/450元
380元/300元/250元
Dc（带配件）九成新、八成新、七成新　500元/400元/300元

本公司高价回收或代卖各种游戏机

## GBA卡带（全新）　快件邮费1盘5元2盘以上均10元　百余种GB卡一律10元

128M：69元
新约圣剑传说（中文）
烈火之剑（中文）
勇者斗恶龙（中文）
最终幻想战略版（中文）
光明之魂（中文）
我们的太阳（中文）
索尼克2（中文）
指环王双塔（中文）
鬼武者战略版（中文）
分裂细胞（中文）
黄金太阳2（中文）
天外魔镜Ⅱ
高达G世纪A
洛克人红日、蓝月
荣誉勋章
马里奥与路易RPG(中文)
指环王3（中文）
史莱姆军团
魔法三王子
七龙珠Z2
游戏王七
荣誉勋章之深透者

64M　34元
瓦里奥制造
机战D（中文）
机战OE（中文）
机战R（中文）
机战A（中文）
恶魔城月轮（中文）
圆月舞曲（中文）
白夜　（中文）
阿拉丁
街头涂鸭
火影忍者
银河战士（中文）
龙珠Z2
牧场物语（中文）
大金刚
合金弹头
Ct特攻部队
海贼王
斯塔菲2
坏玛莉
黄金太阳（中文）
赛尔达
索尼克对战
牧场物语2中文
铁臂阿童木
X战警
蜘蛛侠
超胆侠
狮子王
大金刚
忍者战警
忍都神龟

32M　24元
玛莉赛车
玛莉1A
玛莉2A
玛莉3A
玛莉4A
V拉力3
颠峰赛车
空战雄鹰
俄罗斯方块
NBA
空军三角洲

## 周边配件　快件邮费一律10元

| 配件 | 价格 | 配件 | 价格 |
|---|---|---|---|
| PSⅡ组柄 | 26 | PSⅡ8M原装记忆卡 | 120 |
| PsⅡ原柄 | 50 | PSⅡ支架竖/太十 | 8/14 |
| Psone组柄 | 4 | PSⅡ电源大/小 | 30/20 |
| PSone原柄 | 13 | PSⅡ遥控器大/小 | 27/22 |
| PSone组震 | 13 | PSⅡ分量/S端子线 | 10 |
| PSone原震 | 38 | PSⅡ四分叉有摇控 | 80 |
| PSone制转 | 14 | GBA冷光灯 | 26 |
| PSⅡ制转 | 18 | GBA对打线2头/4头 | 4/6 |
| PSone组装光头 | 80 | GBA保护盖 | 5 |
| PSone原装光头 | 180 | GBA布包 | 6 |
| PSⅡ二手光头（A） | 170 | GBA放大镜 | 8 |
| PSⅡ二手光头（B） | 220 | GBA充电器（高效/普通） | 25/12 |
| PSⅡ原装光头（B） | 390 | GBA屏贴/镜面 | 3 |
| PSⅡ二手光头（R） | 370 | SP扩音器 | 25 |
| PSⅡ二手光头（C） | 320 | Sp收音机 | 24 |
| Sp坐充 | 26 | SP锂电 | 26 |
| Sp火牛 | 10 | Sp布包 | 10 |
| GBA水晶屏 | 8 | Sp耳机转接线 | 8 |

## MD机　快件邮费一律30元

索尼：N10 2050
N1 1900
N510 1250
N710 1580
N910 1820
NE810 1650
E10 1700
松下：MR230D 1470
MJ50 800

夏普：MT899 1880
MT290 880
MT770 1180

## 随身听

索尼：EX2000 785
Ex921 680
Ex631 535
EX521 330
Fx700 740
Gx890 730
松下：SX76 460
Sx56 375
Sx46 350
Sx43 330
Sx73 485

## CD机

索尼：E355 520
EJ785 660
EJ885 900
EJ985 1120
NE715 880
EJ2000 1320
NE1 1300
松下：J900 1135
CT800 885
CT700 750
CT500 600
艾利和：350 1050
400 1190
550 1450

## 索尼原装耳机　邮费10元

E818LP 90元　E737LP 95元
EX51SP 220元　E88SP 390元
E819V 100元　E828LP 100元
Q55SL 190元　Q22SL 180元
J10 160元

索尼原装线控 160

## 诚聘

导购5名,男女不限,要求:大专以上学历,形象气质佳,普通话标准,热爱游戏事业,有较强的语言表达及逻辑思维能力,素和力强,能吃苦,善于沟通,有相关工作经验者请携带学历证、简历、身份证复印件和一寸免冠近照两张前来应聘。

WALKMAN

因版面有限，如需其它产品的详细资料，请来电来函，或网上查询
注：汇款时请一定写清所购物品，及详细地址，如方便的话请留下您的联系电话，以便我们及时与您联系
汇款、通信、寄货地址：兰州市庆阳路8号B座－9　邮编：730000
收款人：甘肃纷特数码科技有限公司
咨询电话：0931-8830822　售后、咨询电话：0931-8830522　投诉、批发：0931-8520956
店址：兰州市东广红广场主席台东侧（国芳百盛对面）营业时间：9点－20点（节假日不休）
本广告最终解释权归本公司所有

---

# Maxstation® 掌の霸 GAME POCKET

## 掌机迷的首选

MS-688AC

购机后，三天内包退，七天内包换，终身售后服务保障

**诚征** 全国各大地区经销商

- 高品质
- 超宽屏
- 清音质
- 超轻巧

- 超薄外形设计，便于携带。
- 高保真立体声，游戏音乐更加逼真。
- 高清晰LCD显示，游戏画面更加清晰。
- 环保高效碱性电池，游戏时间更加长。
- 大规模集成电路，主机性能更加稳定。
- 多种颜色外壳，选择更加多样化。

兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏

缤纷色彩演绎 无限魅力重现

商标认证：
ZC3676100 SL

销售部:广东省中山市兴中道兴中大厦7F　电话：13326968964　传真：0760-8883764　联系人：林先生
GUANGDONG ZHONGSHAN XINGZHONG ROAD XINGZHONG BUILDING 7F　© 2003 Maxstation MADE IN CHINA

# 广告速递

网站：www.mars-game.com

# 长沙火星

河西长沙火星加盟店（矿山子弟学校正对面）6669066
岳阳火星加盟店（巴陵西路云梦剧院）0730-8338072
在加盟店购买所有物品都与火星联保，价格在新年中更优，欢迎大家光顾支持。

全国独家推出

◆SS主机全新+原装3D手柄2只+10张碟＝400元（主机三月包换，一年保修，在本月内购买免费赠送原装VCD卡一个）

DC模拟PS模拟器精装黑碟 25元

全新珍藏版

湖南独家推出中国版PSⅡ50009 全配置1988元
50006、50001＋5.3AF IC 1700元
GBASP 800元 GBA 480元

火星BBS论坛在湖南游戏业中是开拓者，它掌握着最新游戏动态、游戏新闻、二手主机交易、网上维修于一体的网上论坛，欢迎大家发贴并且招募版主数名，并且会赠送大礼一份。

本公司精修各类主机、配件齐全、维修实力湖南第一、价格合理、欢迎邮寄维修

重点推荐：XBOX全新日版手柄 220元 组装50元 PS2全新原装手柄120元；1:1仿原装 50元
PS2台湾版精装收藏碟（1:1原装）10元/张 DC全新原装液晶记忆卡每个60元
GBA精装黑碟 每套6张 收集了目前所有ROM 大概5000种左右，可在电脑上玩，也可下载到所有的烧录卡上，附送节目单 每套80元 单张13元 NGC全新原装手柄140元
PS1与PS2通用的全新原装光枪（数量有限）每把120元 附赠枪碟B版2张
PS1原装碟（数量有限）太空战士8限定版280元 太空战士七 180元 龙骑士4CD 240元 枪神3 120
32位技加游戏机 可播放VCD MP3、PS1的游戏 全国最低价400元

PS旧光头更换全新光头加100元
PS2旧光头30000型以下的B头更换新PS2光头加180圆、39000以上的光头更换新头加260元
39006系列的R头更换好光头加450元 在本公司更换的所有系列光头一概凭封条3个月包换

二手GBA更换全新原装GBASP加450元 彩机更换全新GBA加250圆
二手机回收价格：GBA回收350 彩机250 薄机120 厚机50 PS机150元 DC200元
如果主机新旧程度比较好，请先电话联系价格

**DC原版碟（全新原装，均有现货，批发价另议，超过5张以上免邮费）所有图片可上本公司网站上查询**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC樱花大战1+2 | | 大战略（精装版） | 150 | 樱花附照/超能力2012 | 15 | 心跳回忆十记忆卡(送CD) | 70 | 炼金术士1+2(限定版,送公仔) | 30 | 刀魂/大头拳击2000(限定) | 15 | 格兰蒂亚2/花札 | 8 | 超音鼠Ⅱ/向北去 | 10 | 法拉利赛车 | 25 | 橄榄球/高尔夫球 | 8 | 纯情房东俏房客 | 25 | 十项全能/世嘉拉力 | 15 |
| (原装樱花怀表) | 200 | 白剑 | 150 | NBA2K1(珍藏版) | 70 | 超音鼠Ⅱ(限定版)+金币 | 15 | VR射手足球 | 80 | 海豚/世嘉钓鱼 | 25 | 超音鼠Ⅰ/麻将/赛马 | 10 | D之食卓2（4CD） | 28 | 超时空要塞M3 | 60 | 太空频道5/数码森林 | 15 | 魔法小樱 | 30 | | |
| 莎木2（限定版） | 248 | 樱花大战3 | 120 | GT赛车（限定版） | 15 | 梦幻之星Ⅰ/球类合集 | 30 | J联盟足球 | 50 | 钓鱼+鱼杆 | 70 | 森巴舞+沙锤 | 120 | 僵尸复仇/VR特警2 | 50 | C21特警（AVG） | 30 | 街头涂鸭 / VR战士3 | 15 | 梦游美国/地狱战士 | 15 | | |
| 莎木1 | 200 | 樱花大战4(限定版) | 90 | 东京巴士(限定版) | 90 | 梦幻之星Ⅱ(中古) | 50 | 火爆拳击(限定版) | 15 | 高达 /学级王 | 10 | 神机世界 | 30 | 鬼屋2 | 20 | 将棋/围棋/跳棋/F1方程式 | 8 | 恋爱物语2CD | 40 | 恶魔召唤师 | 40 | | |
| 生化维罗尼卡 | 150 | 樱花花组大战(限定版) | 45 | 格兰蒂亚2(限定版) | 40 | 梦幻骑士(限定版) | 20 | 7月（JULY） | 40 | AIR/森巴舞 | 20 | 能量网球/ NBA2K | 15 | 梦幻天使 | 40 | 黑白棋/五子棋/国际象棋 | 8 | 井上京子/春雨曜日 | 15 | 突击队/极速赛车 | 10 | | |

**16位MD卡品种齐全价格特优 主机配双手柄AV线制转电源每套100元（MD手柄每个5元电源15元）**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 快打旋风 | 15 | 米老鼠2 | 10 | 鲛·鲛 | 13 | 赌城 | 15 | 8合1棋 | 15 | 玛莉3 | 20 | 饿狼2 | 20 | 悠悠白书 | 25 | 梦幻模拟战2中 | 30 | 大航海2 | 32 | 三国志5（中） | 32 | 皇室血裔（中） | 32 |
| 蝙蝠侠 | 15 | 石头族 | 15 | 外星战将 | 10 | 战场之狼 | 18 | 战斧4 | 15 | 真侍魂3 | 15 | 豪血寺 | 25 | 16张麻将 | 25 | 港都少年（中） | 50 | 杨家将（中） | 30 | 三国演义 | 32 | 梦幻之星4（原装） | 70 |
| 火爆战警 | 12 | 影武者 | 15 | 百胜天龙 | 15 | 联合大战 | 15 | X超人 | 15 | 狮子王 | 20 | 五星战队 | 20 | 98格斗 | 28 | 帝国王朝（中） | 32 | 超级大富豪（中） | 40 | 三国列传（中） | 30 | 特殊部队357 | 45 |
| 热血足球 | 10 | 米老鼠1 | 12 | 格斗2人组 | 15 | 战斧1 | 15 | 忍无可忍 | 20 | 99足球 | 20 | 恐龙兄弟2 | 20 | 真人快打3 | 28 | 大战略2 | 30 | 爆笑三国（中） | 32 | 伊苏国3代（中） | 50 | 十二人街霸 | 20 |
| 光电战机 | 15 | 顽皮熊 | 10 | 足球 | 12 | 松鼠2 | 15 | 机动战神 | 15 | 龙虎拳 | 20 | 狮子王3 | 20 | 格斗四人组3 | 25 | 太空战士（中） | 32 | 梦幻之星2 | 32 | 台湾大亨（中） | 50 | 魂斗罗Ⅱ | 15 |
| 喷火龙 | 15 | 音速小子 | 13 | 麻将 | 15 | 音速弹珠台 | 15 | 音速2 | 15 | 朱罗纪2 | 20 | 双截龙5 | 25 | 真人快打4 | 28 | 新光明力量2（中） | 32 | 太平洋争霸战(中) | 50 | 魔法师传奇 | 45 | 太平记（原版） | 60 |
| NBA蓝球 | 12 | 战斧2 | 15 | 肥大盗 | 13 | 罗马保卫战 | 15 | 雪人兄弟 | 15 | 双枪2 | 20 | 音速战机4 | 25 | 13张麻将 | 28 | 悟空外传（中） | 30 | 太平记（中） | 50 | 织田信长（中） | 32 | 原始人(原版) | 60 |
| 忍者龟 | 10 | 忍者1 | 12 | 异形风暴 | 15 | 小鬼当家 | 15 | 龙珠 | 20 | 明星足球 | 20 | 阿拉丁 | 20 | 吞食天地3 中 | 32 | 成吉思汗 | 40 | 巫术神界（中） | 32 | 信长野望（中） | 32 | 龙虎斗(原版) | 60 |
| 天使之翼 | 15 | 西部牛仔 | 10 | 街头赛车 | 18 | 忍者神龟3 | 15 | 忍者3 | 15 | 99大金刚 | 20 | 真人摔交3 | 25 | 水浒传（中） | 32 | 航空霸业（中） | 40 | 梦幻之星3 | 50 | 新石中剑（中） | 50 | 热血足球(原版) | 60 |
| 小叮铛 | 15 | 007情报员 | 15 | 火枪英雄 | 15 | 战斧 | 15 | 空牙 | 15 | 鬼屋3 | 20 | 朱罗纪3 | 28 | 封神榜（中） | 32 | 大富翁（中） | 30 | 太阁立志传（中） | 50 | 阿Q连环炮 | 45 | 蜥蜴人大战(原版) | 60 |
| 冲破火网2 | 12 | 魔鬼克星 | 15 | 双裁龙 | 15 | 雷电 | 15 | 12人街霸2 | 20 | 格斗四人组 | 20 | 音速战机5 | 28 | 大战略（中） | 30 | 大航海1（中） | 32 | 三国志4（中） | 32 | 独立战争（中） | 32 | 虫虫之战(原版) | 60 |

**GBA卡（EZ128M/256M 315/540元；EZⅡ256M—620；TT-FLASH128M/256M 300/450元）**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 超音鼠战斗版 | 70 | 天外魔境 | 65 | 指环王3 | 65 | 玛莉兄弟1，2，3，4 | 22 | 麻雀风云（中） | 32 | 战国革命外传 | 32 | 逆转裁判Ⅰ,Ⅱ | 32 | 机器猫 | 32 | 魂斗罗 | 22 | 巴斯钓鱼 | 32 | X-滑板 | 22 |
| 克鲁尼克大冒险(中) | 50 | 圣剑传说（中/日） | 65 | 航空管制（中文） | 32 | 玛莉赛车 | 22 | 魔法假日 | 32 | 勇者斗恶龙 | 32 | Z. O. E | 32 | 魔界村R | 22 | 快打旋风 | 22 | 上海麻将 | 22 | NBA篮球 | 32 |
| 勇者斗恶龙 中/日 | 50/32 | 最终幻想（中/日） | 65 | 金太郎复仇（中文） | 32 | 坏玛莉（中） | 32 | 龙战士Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ | 22 | 化装迷宫2，3 | 32 | 心跳祝福钟声 | 32 | 蝎子王 | 32 | 火爆拳击 | 22 | 太空战机R | 32 | GT 赛车Ⅱ/Ⅲ | 32 |
| 萨尔达 中/日 | 50/32 | 鬼武者（中文） | 32 | 口袋红宝石（中） | 32 | 机械人大战D(中/日) | 32 | 游戏王4、5 | 32 | 真女转生光/暗之书 | 32 | 犬夜叉 | 32 | 蜘蛛人 | 32 | 街霸2，3 | 32 | 超时空要塞 | 32 | GTA 赛车 | 32 |
| 分裂细胞 中/日 | 50/32 | 女牧场物语 | 65 | 口袋蓝宝石（中） | 32 | 机械人大战A(中/日) | 32 | 游戏王 6（中文） | 65 | 真女转生冰/炎之书 | 32 | 鬼武狂刀 | 32 | 叮当 | 32 | 罪恶格斗X | 32 | 雷鸟战机 | 30 | VR拉力Ⅲ | 22 |
| 召唤者血统 中/日 | 50/32 | 牧场物语（中文） | 32 | 皇家骑士团（中） | 32 | 机械人大战R(中/日) | 32 | 游戏王 7，8，9 | 65 | 风之少年Ⅰ、Ⅱ | 22 | 成龙 | 22 | 阿拉丁 | 32 | 七龙珠 | 32 | F14战斗机 | 22 | 世嘉拉力 | 32 |
| 幻想传说 中/日 | 50/32 | 火焰文章Ⅰ 日 | 32 | 光明之魂（中/日） | 32/28 | 机械人大战 O(中/日) | 32 | 幻想水浒传 | 32 | 风之少年3 | 65 | 狙击手 | 32 | 狮子王 | 32 | 泡泡龙 | 22 | 空战雄鹰2 | 22 | 越野摩托车 | 22 |
| SD高达 | 65 | 火焰文章Ⅱ 中/日 | 65/63 | 光明之魂2(中/日) | 65/62 | 古墓丽影（中） | 32 | 哈利波特2 | 32 | 正邪幻想曲 | 32 | 洛克人1，2，3 | 32 | 忍者合集 | 32 | 死亡弹珠台 | 32 | 沙罗曼蛇 | 22 | 魔法封神 | 32 |
| 波斯王子 | 32 | 我们的太阳 | 65 | 三国志（中/日） | 32/25 | 沉默遗迹（中） | 32 | 星之卡比 | 32 | 网球王子2 | 65 | 古惑狼Ⅰ、Ⅱ | 32 | 火影忍者(木之叶) | 32 | 炸弹人红兰/合集 | 32 | 羊之心情 | 32 | 怪兽公司 | 32 |
| 忍者神龟 | 32 | 黄金太阳Ⅰ 中/日 | 41/30 | 恶魔城1/2/3（中） | 32 | 银河之星—露娜（中） | 32 | 炼金术士 | 32 | 毁灭战士 | 65 | 蚯蚓战士 | 32 | 拳皇EX /EX2 | 32 | 钻地小子1/A(中) | 22/32 | 实况足球6/6Ⅱ | 32/32 | 信长野望 | 32 |
| 阿童木小飞侠 | 32 | 黄金太阳Ⅱ | 65 | 玛莉路易RPG | 65 | 银河战士（中） | 32 | 召唤之夜 | 32 | 铁人 | 22 | 雷曼 | 32 | 007—夜火 | 32 | 大富翁 | 22 | 足球特大号 | 32 | 中央大陆3 | 32 |
| 洛克人红/蓝 | 32 | 指环王Ⅰ/Ⅱ | 32/65 | 瓦莉奥制造 | 32 | 超音鼠Ⅰ/Ⅱ（中文） | 32/65 | 大金钢 | 32 | 樱国之魂 | 32 | 荣誉勋章2 | 65 | 铁拳 | 32 | 俄罗斯方块 | 22 | 育成足球 | 32 | 怪兽之门 | 32 |

**配件类（因版面有限，所有产品不能一一例出，请电询）　PS、DC、SS碟片3元，DC、SS、PS黑碟，每张10元，10张以上8元；XBOX碟8元/张；PS2碟每张5、精装台版碟每张10元欢迎邮购。**

| 品名 | 价格 |
|---|---|
| SP耳机/耳机转换器/放大镜/手板/保护膜/锐屏 | 5/5/15/12/5/8 |
| SP 4M/8M记忆棒/专用变压器/直插充电器 | 60/72/10/20 |
| SP 电影卡/原装/仿原装锂电池/透明护套/豪华腰包 | 195/80/22/6/13 |
| GBA超薄可调灯（自动感应）/夜光屏/电视转换器 | 28/130/180 |
| GBA仿原装厚镜面/锐屏（水晶玻璃）/高级保护膜 | 8/10/4 |
| GBA车充/冷光管/2或4头对战线/转NGC连线 | 20/30/8/15 |
| GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包/保护套 | 8/9/8/14/25/5 |
| GBA高效北通套充 200/600/1200/酷豹2400mA | 13/18/24/35 |
| GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊绳/机壳 | 100/20/30/5/25 |
| GBA白光灯/伸缩灯/可调灯/导电胶/后盖 | 9/12/13/3/5 |
| GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机 | 2/10/12/2/6 |
| PS2全新原装光头/翻新B头/翻新C头/原装导电胶 | 400/260/300/10 |
| PS2全新原装/组装/1:1仿原装手柄/四分插 | 120/25/65/40 |
| PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡/原装AV分插 | 125/120/150 |
| PS2原装5.1声道光纤线/制转/支架遥控四分插3合1 | 40/25/72 |
| PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线 | 50/15/15/175 |
| PS2原装支架/太10闪光支架/横竖支架/力反馈方向盘 | 30/30/10/185 |
| PS2原装刀魂/VR4/铁拳街机摇杆/组装GTⅢ方向盘 | 175/175/175/150 |
| PS2驱动IC5815,5810,6664/原装手柄插槽/AV分插 | 35/45/15 |
| PS2原装/组装 遥控器/遥控手柄/遥控光枪 | 120/25/180/248 |
| PS2原装南梦宫光枪（对应所有南梦宫游戏，日本清仓） | 100 |
| PS2震动退膛大枪/震动手枪/三用VGA | 90/75/180 |
| PS2普通/大功率铁盒 火牛/原装全新线圈+眼睛 | 25/35/40 |
| PS2主板（没维修过）/发光管/数据线 | 150/40/30 |
| PS2中文金手指/复位出仓信号线/记忆卡不锈钢盒 | 65/25/15 |
| PS2风扇/手柄插槽/原装电源板/7.2寸显示屏 | 50/80/150/680 |
| PS2物镜/激光管/光头或复位数据线/北通类比手柄 | 10/10/10/40 |
| PS2主机原装包/PSONE原装包/XBOX背包/碟片原装包 | 65/60/50/20 |
| PS光头翻新 | 80元（效果跟全新相当，3个月包换） |
| PS,Psone翻新光头/全新原装光头（3个月包换） | 100/180 |
| PS震动枪/退镗枪/电机线/飞行摇杆/7.2寸液晶屏 | 55/80/5/50/580 |
| PS原装记忆卡/鼠标/AV线/PDA/四分插/R4手柄 | 16/30/8/85/45/70 |
| PS,Psone组装/原装普通手柄/ PS，Psone中文金手指卡 | 5/18/25/42 |
| PS,Psone组装/原装震动手柄/小格斗手柄/随机手柄 | 20/43/10/55 |
| PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡 /保护电阻 | 8/16/30/68/10 |
| PS光头支架/数据线/延长线/原装/组装电源板 | 30/15/4/35/25 |
| PS C4970，C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化 | 20 /40 |
| PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油/四分插 | 15/5/8/7/28 |
| PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆/制转/S端子线 | 45/60/18/10 |
| PS光头驱动IC BA5970FP/BA6398FP/主电机/小电机 | 20/30/8/20 |
| PS原装手柄插槽/光头托盘/导电胶/传动齿轮 | 40/12/1/12 |
| PS,Psone无线耳机/直读IC/原装/组装电源板 | 50/25/35/25 |
| Psone方向盘/充电器/改机/免改机VCD卡 | 90/99/150/185 |
| NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线 | 140/95/165/165 |
| NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏/VGA | 165/45/640/190 |
| NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线 | 12/12/12/12元 |
| NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡 | 30/40/50/60/70 |
| XBOX原装日版手柄/美版二手手柄/日版遥控器/光枪 | 200/80/230/130 |
| XBOX组装手柄/S端子线/分量线/遥控器/方向盘 | 60/15/15/15/65/160 |
| XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛 | 20/55/40 |
| DC原装光头/光头十座/组装手柄/振动包/原装上网卡 | 80/130/28/18/40 |
| DC原装手柄/原装光枪/原装鼠标/原装沙锤 +碟 | 55/65/20/100 |
| DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆/ VCDMP3播放器 | 70/50/10 |
| DC原装记忆卡/原装AV线/原装S端子线/组装光枪 | 58/10/12/60 |
| DC组装2M/4M记忆卡/4M液晶记忆卡/风扇/制转 | 18/27/35/30/23 |
| DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘/BA5686 | 30/35/68/130/20 |
| DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽/原装电源板 | 9/8/50/40 |
| DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机/保护电阻 | 8/1/20/20/10 |
| DC火牛/光头驱动板/图像驱动芯片（6145，6258） | 15/40/140 |
| SS 3D原装手柄/组装手柄/光头JVC/三洋/AV线 | 40/9/88/100/8 |
| SS驱动板/直读IC/电源板/制转 | 70/55/30/25 |
| SS原装电影卡/内存/图像芯片/金手指 | 100/30/80/60 |
| SS原装光线枪/真8M记忆卡/记忆电池 | 50/65/8 |
| SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆 | 40/60/45 |
| SS普通原装手柄/导电胶/十字架/1M/4M加速卡 | 30/2/2/30/65 |
| 世嘉16位手柄/变压器/AV线/8位手柄 | 8/8/5/5 |
| 超任全新原装动感手柄/3DO手柄/超任组柄 | 20/20/10 |
| 精品：日本原装樱花怀表（送樱花1+2软件） | 200元 |
| 精品：樱花单表/太八，十闪光表/情侣双表/变色表/座表 | 50/55/85/45/40 |
| 精品：游戏真皮皮带/游戏闹钟/怀表/情侣单表/匙扣 | 40/25/40/40/5 |
| 精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链，刀，戒指套装 | 12/45/20 |
| 精品：足球表/太8，10记事本/ CD盒（碟包）/文具盒 | 50/30/25/20 |
| 精品：太八，十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装 | 20/15/20 |
| 精品：奥林巴斯54寸高清晰视频眼镜（适合所有游戏机） | 3000元 |
| 配件类（智慧宝盒+64/128M聪明卡--------仅售160/210元） | |

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发另议），邮购汇款电址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人：李宗文 邮编：410003，建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358交行：60102850649473206
收款人：李宗文 邮购查询电话：0731—4132527 阙小姐；邮购维修：0731—4127175，投拆：13873117079李先生，卡通咨询：020—34268229 赵先生 广州批发：020—88273039

# 信宏威达

## CASIO 彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购买送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机（电脑）连线、GB、FC游戏，同类产品国际市场售价499美元。现购买CASIO可免费加入CASIO会员，享受会员优惠价格：所有配件七折销售，可获赠价值90元的系统资料、游戏、恢复光盘一张。

**690/套　邮费40/套**

1. 数码照相机功能——60万像素，可加背景、修改
2. MP3功能———任意下载，中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4. GB游戏功能———兼容市场上所有GB游戏
5. FC模拟器功能———自带模拟器，游戏电脑下载
6. 无线收发e-mail———可插入图片
7. 掌上商务通———具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入———中、英字体识别
9. 连接手机发送自拍相片———支持彩信业务
10. WindowsCE系统———具备电脑所有功能
11. 录音功能———最长储存一小时录音
12. 记事本、计算器、Execl功能、换算器
13. 卡拉OK 功能———合成录音，播放
14. 数码摄像机功能———最大可摄录30分钟
15. 电影功能———兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS.
规格：12 X 8 X 3cm，重380g，银白，银粉双色可选。

保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010—83553588/3688
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使用10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存390/590/790元　电脑读卡器190元
系统资料、游戏、恢复光盘90元。

## 美国RCA原装组合音响

双磁带卡座，五碟CD，立体声调频收音机，多彩液晶显示屏，RCA原装低音炮音箱，AV输入。时尚造型，银色外观。
同类产品市场售价3000元。
**特价490元（邮费40）**

## 针孔彩色多功能 电子眼

日本原装，任何电视或显示器均可无线接收，夜视功能，无光线下可使用，有效距离20米。您可以把它装置在环绕您工作、学习、生活的任意角落，还可用作防盗设备或放置于汽车浅表，作为您护身的法宝。此电子眼不受任何限制，直插电源，为你提供了及多便利。此机内设控制器，轻便、简单、明了、易懂是它外型的最大特征。学生朋友还可拿它代替摄像头，与电脑连接更为其乐无穷！ 此机免费邮购 395元

| GBA(送卡) | PS2—直读 | PSONE | GBA SP | XBOX完美直读 | NGC | 土星机 | 美版DC | 便携液晶电视 | SONY原装CD随身听 | GBA烧录卡 | GBASP限定量版+正版A卡(我的太阳) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 450元 | 1350元 | 430元 | 780元 | 1590元 | 1190元 | 330元 | 490元 | 380元 | 395元 | 350元 | 1590元 |

# 游戏中古货商城

高价回收/交换各种游戏机陪件

本商城所售二手货均为九成新，收购，交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件

PS2 30006/30000/39001(完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、遥控器、电源、AV线、多款游戏) 990元
NGC松下DVD（双手柄、记忆卡、电源、AV线、游戏） 1050元　SONY原装CD机180元
DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏） 400元　3DO（双手柄、游戏） 230元
PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元　X-BOX(直读) 1180元
GBA（送卡）350元　NGC（手柄、电源） 900元　SS JVC（送游戏） 260元
SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏） 290元　便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 280元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/120/90/220/270元
GBASP 样机（九成新、充电器、电池、送卡） 560元　PSone 5寸便携液晶屏 240元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏） 780/390元 /220元
DC / PS / SS拆件机 80元　WSC/WS神奇天鹅（均送卡） 260/180元　NGP彩机（送卡） 210元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 220元　NGP彩机(送卡) 210元　世嘉16位原型机 60元

本公司已开设维修服务中心，可修理各种主机，成功率98%，速度快，效率高！
本集团电话：010—83553588/3688　客服分机：111/102（实行客户专人负责制）
售后服务：101　维修专线：111　消协投诉电话：010—86403473　E—mail：xhwdgame@163.com
汇款地址：北京100077信箱5分箱　收款人：信宏威达邮购部　邮编：100077 来京购买按本公司产品价签销售
地址：丰台区西罗园宝汇苑大厦22—1402（来人请预约）
因市场变化，个别产品价格有浮动！请谅解！已邮购客户如15日内未收到产品，请及时与我公司联系！

**DC原版盘**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| F1赛车 | 35 | 北海道 | 35 | 太空频道5 | 35 | 风来西林2 | 50 |
| VR战士 | 35 | 刀魂 | 35 | GT赛车 | 40 | D之食卓2 | 55 |
| 春雨曜日 | 35 | 索尼克1 | 35 | 索尼克2 | 40 | 梦幻之星 | 50 |
| 光明之魂2 | 35 | VR网球 | 35 | 2000摔跤 | 40 | 樱花4(2CD) | 120 |
| 鬼屋2 | 35 | 漫游美国 | 35 | 温泉2 | 40 | 维罗尼卡(限定版) | 180 |
| 老虎机 | 35 | F355赛车 | 35 | 炼金术士 | 40 | 莎木2(限定版) | 195 |
| 将棋 | 35 | 街头涂鸭 | 35 | 梦幻工厂(2CD) | 45 | | |
| 格兰蒂亚 | 35 | 世嘉拉力 | 35 | | | | |

# 专业TV游戏网

游趣網 http://www.YOOQ.com

4000种特价游戏产品及攻略秘技、金手指任您选购；
5万兆游戏及游戏音乐、模拟品免费下载；
免费注册会员、论坛发贴返现金；

# 广告速递

## 上海王子电玩

(原上海王子游戏)

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号TEL：021—53837005邮编：200021收款人：王君春

| 主机 | 价格/邮费 | 主机 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|
| PS2主机(39001型+原装手柄+直读) | 1680/30 | NGC主机(NGC主机+原装手柄+AV线) | 1100/30 |
| PS2主机粉色樱花大战版(39000型+原手柄+电源+直读+记录卡) | 2380/30 | Psone主机全套(含主机+手柄+记录卡+10张游戏) | 620/30 |
| PS2主机(50000型+原手柄+直读+AV线) | 1980/30 | GBA主机SP机(全套+电源)520/10 | 820/10 |
| PS2主机(55000型+原手柄+GT4+电源+AV线) | 2180/30 | GBC彩机 | 390/10 |
| PS2主机(50001型+原装手柄+直读+记录卡) | 1680/30 | DC主机(含手柄+电源+AV线+10张游戏碟) | 390/10 |
| PS2主机(50006型+原手柄+直读+AV线) | 1680/30 | Xbox主机(主机+原手柄+直读+AV线) | 1780/30 |
| 任天堂神游机(3D真立体)带一款游戏任选 | 598/20 | GBA—Link　256M | 490/10 |
| EZ—lash(2)　256M | 690/10 | EZ—lash　256M | 590/10 |

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取

| 商品 | 价格/邮费 | 商品 | 价格/邮费 | 商品 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS2原装摇杠（刀魂） | 180/10 | PS2分量端子线 | 180/10 | NGC原装S端子线 | 180/10 |
| PS2 万用VGA | 250/10 | PS2原装S端子线 | 80/10 | NGC251格记录卡 | 150/10 |
| PS2 钱拳4摇杆 | 180/30 | PS2原、组遥控器 | 120/48/10 | GBA金手指卡（中文） | 120/10 |
| PS2原装彩色手柄 | 150/10 | PS2HOPI原装无线遥控手柄 | 390/10 | GBA握把手 | 30/10 |
| PS2 GT3方向盘（酷豹） | 180/30 | PS2金手指全中文版（卡+碟） | 80/10 | PS2—PC，USB转接器 | 58/10 |
| PS2 原装激光枪 | 300/10 | PS2北通方向盘 | 190/10 | DC原装记录卡 | 58/10 |
| PS2 组装激光枪 | 90/10 | GBA记忆棒4M、8M | 60/85/5 | DC组装手柄 | 38/10 |
| PS2 组装光头 | 250/10 | SP最佳拍挡（5合1） | 68/10 | DC原装手柄 | 58/10 |
| PS2 原装光头 | 480/10 | NGC-GBA连接器 | 250/10 | DC原装S端子线 | 50/10 |
| PS2原装振动手柄 | 150/10 | NGC原装分量线 | 280/10 | DC原装VGA | 90/10 |

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

| 游戏 | 价格/邮费 | 游戏 | 价格/邮费 | 游戏 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|
| NGC赛艇 | 140/10 | NGC萨尔达 | 220/10 | NGC牧场物语 | 400/10 |
| NGC银河战士 | 380/10 | NGC生化危机123 | 350/10 | NGC格兰帝亚Ⅱ | 380/10 |
| NGC NBA2002 | 180/10 | NGC生化0 | 320/10 | DC维罗尼克完全版 | 150/10 |
| NGC阳光玛丽 | 350/10 | NGC实况足球6最终版 | 400/10 | DC莎木1 | 190/10 |
| NGC维罗尼克 | 380/10 | NGC梦幻之星1、2 | 400/10 | DC莎木2（限定版） | 150/10 |
| NGC明星大乱斗 | 380/10 | NGC玛丽奥聚会4 | 400/10 | DC樱花大战3 | 78/10 |

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询，两盒以上免邮费

| 游戏 | 价格/邮费 | 游戏 | 价格/邮费 | 游戏 | 价格/邮费 | 游戏 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 机器人大战A、R、C、D中文 | 各48/5 | 双截龙 | 35/5 | 实况足球6 （二代） | 48/5 | 银河战士（中文） | 48/5 |
| 鬼武者 | 48/5 | 新约圣剑传说 | 85/5 | 黄金太阳（ 中文） | 48/5 | CT特种部队 | 48/5 |
| 光明之魂1（中文） | 48/5 | 古墓丽影（中文） | 48/5 | 黄金太阳2 | 85/5 | 枪神 | 35/5 |
| 光明之魂2 （中文） | 85/5 | 音速1 | 48/5 | 指环王双塔 | 85/5 | 魂斗罗 | 35/5 |
| GT3赛车 | 48/5 | 音速2 （中文） | 85/5 | 拳皇EX1.2 | 各48/5 | 星之卡比 | 48/5 |
| FIFA足球2004 | 48/5 | 玛里欧1.2.3.4 | 各35/5 | 麻将风云（中文） | 48/5 | 坏玛里4（中文） | 48/5 |
| 牧场物语（中文） | 48/5 | 炸弹人弹珠合集 | 48/5 | 我的太阳 | 85/5 | V拉力3赛车 | 35/5 |
| F.F.T | 85/5 | 数码暴龙2 | 35/5 | 古惑狼赛车 | 48/5 | 空中力量2 | 35/5 |
| 火焰之文章.封印之剑 | 48/5 | 波斯王子 | 48/5 | 指环王3（国王归来） | 85/5 | 台拳手 | 48/5 |
| 火焰纹章.烈火之剑(中文) | 85/5 | 恶魔城1.2.3（中文） | 48/5 | 阿拉丁 | 35/5 | 钻地先生A | 48/5 |
| 忍者神龟 | 48/5 | 大战略2 | 48/5 | 天外魔镜Ⅱ | 85/5 | 炸弹人3 | 48/5 |
| 鬼眼狂刀 | 48/5 | 豪翔传 | 48/5 | 如意玛里 | 85/5 | 三国志（中文） | 48/5 |
| 七龙珠Z 2 | 48/5 | 口袋红、兰宝石（中文） | 48/5 | 召换使之夜 | 48/5 | 幻想传说 | 48/5 |
| SD高达 | 85/5 | 音速大决战 | 85/5 | 幽幽白书 | 48/5 | 火影忍者 | 48/5 |
| 洛克人4（红） | 48/5 | 龙珠Z对决 | 48/5 | 鬼太郎 | 85/5 | 荣誉勋章（日出） | 85/5 |
| 洛克人4（兰） | 48/5 | 洛克人Z2 | 48/5 | 街霸方块 | 48/5 | 牧场物语（2） | 85/5 |

上海市虹口区海伦西路87号川北店(四川北路向东20米)
电话:021—65872517　营业时间:10:00—20:30(年中无休)
公交:18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海店(淮海东路向北10米)
电话:021—53837005　营业时间:10:00—18:30(年中无休)
公交:01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

## 长沙新世代

祝各位玩友新年快乐！春节期间新世代将正常营业。为回报各位玩友对新世代的支持，本公司于春节期间一切商品9折销售，邮购顾客将随包裹赠送精美礼品一份，礼品多多，送完为止！

特别推荐：世嘉原装游牧民手掌机(可兼容任何16位MD卡)并送MD卡街霸2壹合530元　限量原装飞利浦5.6寸液晶真彩手掌彩电(可收看电视节目，自动选台，并有AV输入，可连接PS2、DC、NGC、VCD和任何游戏主机 430元)

PS2/50001型(原手柄+AV线+直读)1650元　50006(原手柄+AV线+直读)1670元
特新推荐：GBA记忆棒湖南总代理，4M/8M　43/63
DC—PS模拟器 10元　EZFlash128M/256M　305/520
PS—电脑USB手柄转接器 55元　PS原装正版：足球＋4分插 65元
无线耳机(所有机型通用)40　日版DC全新原装记忆卡(带显示屏)60

限量日本转港全新DC主机(双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟)仅售550元。PSone全新(主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源)仅售515元。GBA主机：日本产510元/港产470元　GBA贴换GBASP仅加 435元　全新原装GB彩机 330元　PS原装中古机(原装光头)+记忆卡 330元

邮局汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费)收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826
投诉建议:013508487662 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款 人:李坚
邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

| 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC 全新日版正版 | | NBA 2K篮球 | 35 | VR特警2代 | 40 | (真)心跳回忆-旅立之诗 | 72 | 梦游美国2001 | 14 | 樱花大战4代 | 65 |
| (新上大作) | | NBA 2K1(珍藏版) | 67 | VR网球 | 22 | 格兰帝亚2 | 7 | VR战士3 | 14 | 太空频道5 | 18 |
| 实况棒球 | 15 | 樱花花组方块(限定版) | 45 | 恶魔召唤师 | 25 | 刀魂 | 7 | D之食卓2(限) | 29 | 索尼克10年限定 | 15 |
| 大头拳击(限定版) | 22 | 神机世界 | 28 | 梦幻骑士(限定版) | 25 | 街头涂鸦(极品) | 25 | 世嘉拉力2 | 14 | 梦幻之星限定版 | 25 |

GBA100%全新卡类(所有售出GBA卡均有正规包装说明书，并严格测试记录寄出，万一还有问题，三月免费必换！)

| 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 | 游戏 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鬼太郎　危机一发 | 65 | 名侦探柯南中文 | 30 | 007夜火 | 30 | 街霸3 | 30 | 创造球会 | 30 |
| 龙珠3代 | 33 | 圣剑传说中文 | 63 | 街霸方块 | 30 | 世界传说换装迷宫 | 30 | 实况足球6 | 30 |
| 幽游白书 | 33 | 我们的太阳(新) | 63 | 火炎纹章2中文版 | 63 | 星之卡比GBA中文 | 30 | 快打旋风中文 | 21 |
| 极品飞车 | 33 | 鬼武者中文 | 30 | 牧场物语4代中文 | 30 | 空军三角洲 | 21 | 古惑狼 | 30 |
| FIFA2004 | 33 | 重装机兵 | 21 | 瓦里奥制造 | 30 | 沉默狙击手 | 30 | 瓦里奥4 | 30 |
| 双截龙 | 21 | 龙珠Z2代 | 30 | 勇者斗恶龙旅团之心 | 30 | 樱国之魂 | 21 | 特鲁尼克大冒险中文 | 30 |
| 洛克人EXE4蓝/红 | 30 | 阿拉丁(capcom) | 21 | 最终幻想战略版中文 | 63 | 玛丽3耀西岛/2/1代 | 21 | 露娜传说中文版 | 30 |
| 荣誉勋章(128M)二代 | 63 | 幻想传说(新)正统版 | 30 | 拳王EX2 | 30 | 麻将王中文 | 30 | 炸弹人故事 | 21 |
| 铁臂阿童木 | 30 | 超级玛莉4代(新) | 21 | 鬼眼狂刀 | 30 | 沙罗曼蛇 | 21 | 火炎纹章1代中文 | 41 |
| 索尼克战斗(128M) | 63 | 机战D(新)中文 | 30 | 洛克人EXE3 | 30 | 超时空要塞 | 30 | V拉力3 | 21 |
| 马里奥与路易RPG(128M大作) | 63 | 光明之魂2代 | 63 | 银河战士中文版 | 30 | NBA2002 | 21 | 皇家骑士团中文 | 30 |
| 史莱姆的尾巴团 | 30 | 任天堂大金刚 | 30 | 古墓丽影中文版 | 30 | 恶魔城白夜中文/日 | 30 | 恶魔城月之轮回中文 | 30 |
| 高达G世纪A(128M) | 63 | 召唤之夜、铸剑物语 | 30 | 塞尔达传说三角力量 | 30 | 黄金太阳Ⅰ中文/2代 | 41/63 | 玛丽赛车 | 21 |
| 忍者神龟 | 30 | 忍者刑警 | 21 | 指环王双塔/国王归来 | 63 | 风之少年Ⅰ、Ⅱ | 21 | 龙战士1/2 | 21 |
| 大战争2代 | 30 | 分裂细胞 | 30 | 海贼王ONEPIECE | 30 | 光明之魂中文/日 | 30 | 三国志中文 | 30 |
| CT特种部队 | 30 | 恶魔城晓月圆舞曲中文 | 30 | 口袋妖怪红/蓝中文版 | 30 | 机战A、R、OG中文 | 30 | 机械化军团 | 30 |
| 火影忍者 | 30 | 洛克人ZERO二代 | 30 | 魂斗罗 | 21 | 新钻地A中文 | 30 | 超魔界村R | 21 |

**维修**　本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉(并保质三月)(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)。

| 配件 | 价格 | 配件 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 配件类:GBA卡记忆电池/摇杆/2、4对战线/SP原装包 | 1/5/6/7/23 | DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)/DC专用电源 | 40/48/83/14 |
| 充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代/屏幕盖 | 16/12/3/3/310/4 | DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)/保护电阻 | 24/49/165/6 |
| 竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖/专用起子 | 11/4/1/7/4/5 | DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板/DC-PS模拟器 | 88/23/9/52/10 |
| 原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器 | 33/5/3/13/5/23 | DC AV线/S线/风扇/驱动开关/组装光枪/原装MODEL | 12/13/29/8/65/55 |
| 20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指/SP原装耳机转接器 | 62/24/90/20 | DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米/光头托盘 | 60/45/12/14 |
| SP直插充电器/SP手把五合一/无影冷光灯(长管) | 18/40/33 | DC正宗原装光枪/记忆电池/光头驱动片 5986 | 60/4/11 |
| PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代 | 16/4/42 | PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线/中文金手指 | 95/30/12/16/8/63 |
| PS、PSone原装/组装振动手柄/7.2寸16:9高清晰彩色显示屏 | 40/18/590 | PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源/专用大摇杆(双震) | 148/85/35/115 |
| PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震) | 6/16/30/67 | 遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包/驱动IC5815、5810 | 25/38/55/30 |
| PS、PSone绝对原装全新光头/PS磨沙半透明振动手柄 | 185/35 | 四分插/竖支架/制转/原装记忆卡/光头物镜 | 38/13/25/120/14 |
| PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油 | 16/9/12/7 | 复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX/激光管 | 22/28/185/35 |
| PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶 | 8/8/13/1 | SS原装JVC新光头/驱动板/图像芯片/内存IC85 | 85/75/75/28 |
| 保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片 | 6/8/15/28 | SS直读IC/制转/真8M记忆卡/AV线/XBOX原装日版手柄 | 55/25/60/8/230 |
| 光头支架/光头数据线/延长线/电机线/C4977、4507场效应管 | 29/14/4/4/18 | 手柄/导电胶/十字架/电源板/金手指 | 9/2/2/34/60 |
| PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组） | 22/27/45/30 | NGC原装/组装手柄/专用电源/太8烟盒+火机二盒一 | 165/45/75/35 |
| AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘/无线耳机 | 18/22/16/45 | 太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表 | 15/55/35/65 |
| DC原装/组装手柄/图像芯片6145、6258/DC格斗手柄 | 54/25/105/32 | 太10情侣表/皮带/戒指＋钥匙扣＋手链/太10文具盒 | 72/45/30/18 |
| DC振动包/4M、2M记忆卡/原装钓鱼杆/DC-VCD卡(带遥控) | 18/24/20/75/90 | 合金装备打火机/太 10 精品碟包(全钢)/太10记录本 | 17/38/28 |

| 攻略书 | 价格 | 攻略书 | 价格 | 攻略书 | 价格 | 攻略书 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **GBA全彩攻略书** | | 最终幻想战略版(厚) | 15 | 火炎纹章1/2代 | 12/14 | 合金装备(厚) | 15 |
| 幻想传说(厚) | 13 | 口袋红兰合集 | 12 | 露娜传说 | 12 | 寄生前夜1+2 | 16 |
| 新约圣剑传说 | 13 | 世界传说+银河战士(合) | 15 | **PS全彩攻略** | | 最终幻想8(厚) | 21 |
| 机战D | 13 | 黄金太阳1/2 | 12 | 生化123合集(厚) | 16 | 最终幻想9 | 15 |
| 鬼武者战略版 | 13 | 塞尔达三角力量 | 12 | 龙骑士传说 | 14 | 纹章传说(厚) | 14 |
| 恶魔城晓月圆舞曲(厚) | 14 | 牧场物语4代(厚) | 14 | 北欧女神(厚) | 19 | 永恒传说(超厚) | 19 |

新世代发货迅速，款到即发，如您在一周内未收到所购物品，请拔打邮购热线或投诉电话速与我们取得联系，以核对包裹单号码，及地址！

## 北京超时空游戏软件开发学校
## 面向全国开始招生

学校外景

本校前身是“北京金硅视图科技有限公司”，专为国外公司加工动画、游戏，同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学（SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台）。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际，国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。本校应广大没时间直接来本校学习的游戏制作爱好者的要求开设的函授班也已经开始招生。详情请登录网站www.cskgt.com.

**宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础**

招生电话:010—82896123，010—82896124，010—82896125
010—86863535　传真:010—82896127　联系人:尹老师，段老师
报名地址:北京中关村，上地国际科技创业园　邮编:100085
E—mail:cskgt@cskgt.com

## 求贤若渴　招聘编辑

**次世代传媒联盟是目前国内规模最大，出版物最多，实力最强的游戏传媒联合体。旗下的《电子游戏软件》、《电玩新势力》、《动感新势力》、《掌机迷》、《游戏批评》等及其他相关出版物在游戏动漫领域有非常强的竞争力。为扩大业务需要，现招聘编辑三名。**

**一、攻略撰稿编辑**

A、熟悉电子游戏，尤其在制作游戏攻略方面能力强。
B、有一定文字表达策划能力，发表过攻略及电子游戏相关文章者优先。
C、大专以上学历，日语二级以上水平。
D、在上海工作室工作。

**二、文字策划编辑**

A、对电子游戏业有长期、全面、深刻的观察与了解。
B、思想活跃、有创新和策划能力。
C、有较强的文字组织和表达能力。
D、大学本科以上学历。

**三、网络编辑**

A、熟悉互联网，能充分挖掘和利用网上TV GAME资源。
B、熟悉国内、外游戏网站和游戏业界有广泛的联系。
C、有一年以上游戏网站工作经验。
D、大专以上学历。

**凡具备以上三种条件者，欢迎加盟次世代传媒联盟。有椎处囊中者请将个人简历、相关证明、照片及作品寄至北京安外邮局75号信箱（邮编100011），未约勿访。**

**请注明应聘类别（可多选），一经录用，待遇从优，发展前景广阔。**

**应聘时间：即日起至1月15日前**

东游记

# 日文地狱

第29回

莫迦莫迦

星川明人



说起近期最高兴的事情就是找到了布莱克演唱的最原始版《Fly me to the moon》！对于广大的玩家和动漫迷来说，大多应该是通过经典动画《新世纪EVANGLION》知道这首歌的，因为是片尾曲嘛。但其实这首歌最早（好像是60年代）由美国一个不是很出名的爵士歌手布莱克创作的，在经过很多著名爵士歌手翻唱之后逐渐成为了爵士乐的经典名曲……终归爵士乐才是王道！嗷呜呜呜！

## 地狱讨论大会！その一~

**明人：** 诶，诸位看官，大家好！今天咱们呢不讲课，来讨论一下关于这个日语中“どうも”的问题，为此，明人还特地将百忙之中的AKIRA老爷请了出来。AKIRA老爷……

**AKIRA：** 谢谢，明人君。大家好，明人这厮非要把我揪出来，事前也没有准备，讨论不好的话希望大家多多原谅，还请多多指教。

**明人：** 请多多指教?

**AKIRA：** 对了，我说明人君啊，今天讨论的主题为什么是“どうも”呢?

**明人：** 其实是因为这个词的用法实在是太广了，很多看官都和我联系说学这个词学得很混乱。这不，特地把老爷您请出来就是因为这个原因。

**AKIRA：** 这样啊……但是《动新》部那边也是很忙的啊……

**明人：** 全套法式正餐！！

**AKIRA：** 其实说起来去过日本的玩家都知道，在那边可以说是“どうも”泛滥啊。但是如果我们学起来的话，这个词也没有那么复杂的。

**明人：** 是啊。其实简单点来说的话就用来替代打招呼啦、道谢啦、道歉啦之类的。

**AKIRA：** 说起来满夸张的，日本人基本上已经把这个词用烂掉了，除了正规场合或者和长辈讲话基本上全部都是用这个词来替代的。

**明人：** 应该说是讲求效率呢…亦或是偷懒呢……

**AKIRA：** ……我觉得偷懒的可能性比较高哦。

**明人：** 老爷说的及是！



**AKIRA：** 不过话又说回来，这个“どうも”的确是很方便啊。

**明人：** 方便，那确实方便，哪天我走在马路上碰见了老爷您，我只说“やあ、どうも”，这就省得再说“久しぶりやな、元気か”了。

**AKIRA：** 不过要是一不小心在正规场合或者对长辈用了这个来代替，那可就惨了。

**明人：** 是啊，虽说方便，但是也要小心呢……

**AKIRA：** 不过终归还是方便的，假如哪天我把明人君你骂作“马鹿”，你也可以说“いや、それはどうも”，也是“哪里，受到您的夸奖十分荣幸”的意思嘛。

**明人：** ……哦~说的也是啊，比如哪天我把老爷您一顿胖揍之后，老爷也可以用“こらはどうも”来代替“十分感谢您的指教”呢！

**AKIRA：** ……明人君不愧是日文地狱的教头，理解得很透彻嘛，哼哼哼~

**明人：** ……老爷真会说笑话，您才是研究得彻底呢，呵呵呵~

**AKIRA：** ……哼哼哼哼哼~

**明人：** ……呵呵呵呵呵~

**AKIRA：** 别笑了！！你刚才居然敢说要揍我！?

**明人：** 谁让你刚才先骂我白痴的!?

**AKIRA：** 你说什么！?还敢还嘴!?

**明人：** 还嘴怎么了!?谁怕谁啊!?

**AKIRA：** #○■%*^◎&……

**明人：** @△%^!◇$☆#%%^……

## [拜托，MIKO]

我们的MIKO小姐每当过年都会买很多可爱的布公仔，不过……









这就叫做一次性耗材。



# 闲扯游戏BAR

终于看到投稿信封上标注"闲扯BAR"了，感觉真好。栏目名字改变，希望内容上也能有些起色。起码咱们闲扯的方式可以更加灵活多变，甚至拉上编辑部的一干老小，再重新开始"倒霉"的对谈连载也可以哦！说起来，木头最近对游戏还真是没什么心得，看看大家的投稿，自己也借机会长长见识了（笑）。

2000-2004 GAMEBAR

## 杂评

●指环王·国王归来（PS2 / EA SQUARE）：这次推出的《指环王·国王归来》在二代的基础上又有了很大的提高，电影和游戏的过渡衔接得十分成功，往往进入游戏了还浑然不知，场景十分宏大，各种音响效果十分完美，可选人物又有所增加，加入了隐藏角色，升级系统除可以按前作中挣取经验值在过关后升级，购买各种必杀技外，还可在通关中升级。辅助武器的加入更使游戏过程刺激有趣。缺点是游戏按键过多，容易让人手忙脚乱。特别防御键的设定,还不如没有的好。场景中人物过小，特别某些纵向场景中，简直分不清敌我，在我看来魔戒如按三国的模式设计可能会更好一些，自由度更大。（新疆 汪雷）



●大都会赛车计划2（XBOX / MICROSOFT）：本作是微软为自家的魔盒所制作的最强的赛车游戏，同时也是目前数一数二的高品质赛车游戏。作为赛车游戏，赛道的多少直接影响着玩家的投入热情，本作共为玩家设计了多达80条以上的赛道，而赛道的分布更是遍布了全世界的各大著名的城市，其中还包括中国香港的赛道。借助于XBOX的强大机能，赛道两旁的城市建筑也得到了再现。所以即使足不出户也能欣赏各城市的美丽风光了（笑）。借助于XBOX的机能以及手柄的振动功能，本作中赛车的行驶震动感得到了完美的表现，在不同路面、路段所引起的震动效果也略有差别，拟真度非常高。本作还有一个非常个性化的设计——就是可以将自己喜欢的CD放入机器中播放来代替游戏中的背景音乐。试想一下,一边听着京韵大鼓一边赛车是一种什么感觉(汗)!（吉林 BARHOR）



●横行霸道·罪恶都市（PS2 / CAPCOM）：虽然本作只是个外传性质的作品，但确是该系列的最新作。游戏本身和三代对比，还是有了长足的进步。在一些细节的设定上有了明显的进步！路上的行人不再像三代中的那样单调，地图比起三代来大出了近一倍。拥有更多的交通工具，大到公交车，小到"烂"摩托车等。游戏的自由度在本作中得到了充分的提升，多个任务委托点的设计、任务数量、种类的增加，使得游戏内容更加丰富，更具趣味性。本作的音乐更是值得一提，在游戏中居然还可以听到一些经曲的老歌（比如麦可尔的歌）。总之，GTA·罪恶都市是一款结合动作、赛车、观光等游戏精华于一身的作品。抛开该系列的通病过分的血腥和暴力来说，不难看出，GTA·罪恶都市在各个方面来说还是比较出色的，是一款十分上手的动作游戏。我建议各位有时间的话，拿起本作，来亲身体验一下"黑社会"的魅力吧！（河南 贾剑锋）

●鲸之腹！永恒之翼与失去之海（GC / NAMCO）：太漂亮了！本作的画面实在太美了！给人一种前所未有的视觉冲击。还有音乐，本作的音乐和画面一样优秀，两者结合得完美无缺。由于玩家演的是主人公身边的精灵，这让玩家的投入度大大增加，这种感觉就算是《FF》系列都不能带给你。情节，本作的情节之宏大不是一般人能想到的，是至今为止角色数量最多的RPG游戏，角色个性鲜明。即使你的日文不是很好，靠画面、音乐、声优的完美演出，你也能明白故事的内容。战斗是简单易上手的卡片方式进行，虽然是以卡片为中心展开的，但却很有自己的风格，值得广大玩家去慢慢研究。宏大的故事情节，精美的画面、完美的音乐，三为一体的NGC超大作绝对是所有NGC玩家不可错过的游戏。（辽宁 张旭）

●GT赛车4·序章（PS2 / SCEI）：听到电视中传来解说员那不太标准的普通话时，我差点把手柄给扔了，明明知道她要讲什么，可还是忍不住听完它才开始游戏，太棒了！全中文的感觉就是爽啊！虽然只是个体验版，但冲着"GT"这块牌子和这完美的汉化这铁花得值。游戏本身素质无可挑剔，绝对发挥了PS2的极限机能，连场景的每个细节都力求精益求精，再看看那些新车与新赛道，这款《序章》是任何一个饭斯都没有任何理由错过的，就当作是为《GT4》的热身好了。但如果你不是GT迷的话，这款骗钱的作品就没有丝毫理由入手了，因为作为体验版，它的价格实在太高了。总之，这次SCEI是又要赚到满桶流油了。《GT4》快点降临吧！（天津 田雨）

●古惑狼赛车GBA（GBA / KONAMI）：《马里奥赛车》开创了赛车史上首个使用道具的设定,这被不少游戏借鉴后,《古惑狼赛车PS》算是优秀的一个,可惜PS时代制作方是SCE,现在的《古》版权早已易主，所以GBA上制作是便成了维万迪环球，整个游戏水平也就很不一般了。说是一般，是就游戏本身而言。诚然本作有着不错的视觉表现和明快的操作,但问题是这样的游戏卖点在哪？毫不犹豫也毫无保留地照搬《马里奥赛车》?甚至在按键操作都一模一样。还有变了个脸的道具，赛道……如果天底下游戏都可以这么做的话,那或许明天首先被埋葬的将是《新·马里奥赛车》。很简单，此类作品的名声已经被玩完了。所有的经济学教材都告诉我们,一个行业获利的只有三种人，创造者、实力者和创新者,可惜本作什么也不是。（海南 刘赢征）

●巨大的蛋！比利海特大冒险（GC / SEGA）：老实说,本作与SMS（SUPER MARIO SUNSHINE）实在有太多太多的相似，以至于在游戏的过程中会不由自主地拿来跟SMS做比较。首先两者都是任务制，同样的一个世界有N个不同的任务，完成后可以得到关键道具,然后再推进主线的进行。相对而言SMS的自由度更高一些，而《比》的变化性则更强些,毕竟攻击方式是《比》的大卖点大特色。而制作者也确实将这方面做得很好，所以区别开来的也就是"蛋"上的文章了。滚来滚去的蛋可以攻击敌人，也可以孵化，滚的物理运动做得超好，有时候也会让你像科学家那要对惯性大加指责。孵化后可以得到各种道具帮助，当然也有厉害的召唤兽，后期隐藏的像"SONIC"、"NIGHTS"这样的蛋兽就纯粹是为了吸引SONIC-TEAM FANS的心了。比起SMS，本作的解谜要更甚一些，比起BIO式的AVG有过之而无不及，倒是BOSS战比较败笔,毫无悬念，而SMS的BOSS战简直就是享受。SMS都没有大力发挥的GBA连动被《比》用得天昏地暗。找到特殊蛋并孵化后可以由GC给GBA下载小游戏,别小看这些小游戏，仅用到GBA 2MB的内存却有着不输《黄金太阳》的表现。其中《NIGHTS》这样的"SCORE ATTACK"更是阔别SS版《NIGHTS》多年后FANS惟一的感动。其余一些原则和试玩版式的下载也都很不错，至少很对得起"GBA连动"这一说。（海南 刘赢征）



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

# 二十年的等待即将来临——大陆版PS2分析之「阳光篇」

古堡谜踪

2003年12月20日圣诞前夕，这是大陆版PLAYSTATION2的发售日，这是日本游戏主机首次以正式身份进入中国市场。为了这一天，我们苦苦的等待了二十年。而就在发售日前夜，SONY发表了大陆版PS2延期的声明。PS2延期了！与之相对应的是SONY的痛苦和无奈。

很多人对此开始大呼：SONY太不了解中国市场了、SONY是不会成功的、大陆版PS2……这些人惟恐天下不乱，这些人好像是盗版水货的儿子。

仅仅是一个延期而已，何况又不是大敌当前。PS2在中国没有任何竞争对手，PS2是中国游戏市场的开拓者。从83年的FC推出至今，20年我们都等过来了，难道真的就在乎这个圣诞节吗？圣诞节前不能发售证明PS2死定了吗？说狠一点，即使连春节之前都不能发售又怎样。多给SONY一些时间不行吗？让SONY准备得更充分些不行吗？PS2是第一个以正式身份进入中国市场的游戏主机（注：SS等为代理），人们对这台主机并不是很了解,因此首发并不可能像国外那样出现抢购狂潮。市场是需要时间来培育的，任何一个全新领域的商品都不可能在首发时出现抢购狂潮。在笔者看来，错过圣诞和春节的热潮后再发卖也未必是件坏事。一方面不会对PS2的首发有太大的销售压力，SONY可以从容面对首月的惨淡销量；另一方面SONY有充足的、近乎一年的准备时间来制造2004年底的销售狂潮。试想一下，PS2在3、4月发售，从一点一滴做起，不要求太大的销售量，只要求漫漫培育市场，让人们逐渐认识‘游戏’、逐渐认识‘电视游戏’、逐渐认识‘PS2游戏’，而SONY则一点点、一步步的推出一个又一个的汉化大作……等到2004年年底，市场逐渐形成，PS2上拥有了众多知名大作的汉化版。PS2将在中国爆发抢购狂潮，SONY将实现其宏伟目标。




SONY为了这个“大陆版PS2”的发售经历数年的筹划和准备,并制定出了一套完全符合中国国情的市场战略。SONY强大的市场运作能力，通过这个“大陆版PS2”得以完美的体现。

## 首先看本体价格
## PS2主机标配+2款游戏=1980RMB

1980元的价格属于‘一千多元’的范畴，符合消费者购买价格心理。外加两款游戏的目的是为了稀释主机本体价格。表面上看，主机价格其实是1980-168-168=1644元，较贴近国际一般价格容易接受。而所谓的两款168元的游戏，其实际成本对于SONY来说九牛一毛，而这两款老游戏已经完全赚足了最初开发费用。SONY每卖一台主机，实际收益为1900元左右。这个价格几乎可以满足其主机的制造成本。也就是说，国际通行的赔钱卖主机的行为在大陆版PS2中根本不存在。即使大陆版PS2为玩家装了直读，SONY也不会因此而有太大的损失。而随机赠送出了两部游戏，也是要让购买者体验玩正版所带来的优越性，让玩家逐渐适应正版、接受正版、购买正版。

## 其次看游戏软件
## 全部日本作品 全部汉化作品

中文化——这是SONY在大陆版PS2上一直所强调的。不要求短时间内把国际大作带到中国，但一定要对每一款游戏进行仔细的汉化，这就是大陆版PS2的个性体现。国内整个游戏市场由于多年来的各方面因素造成了电脑游戏至上的理念，电脑游戏普及量相当高，绝大多数人只认电脑游戏，他们认为电脑游戏才是真正的游戏。如果SONY只是一个劲的把各个大作原封不动地带入中国，必将受到电脑游戏市场的强烈打击。先不说在价格上根本无法战胜低廉的电脑游戏，就从游戏本身而言PS2游戏分为欧美游戏和日本游戏两大块，其中欧美游戏大多都有PC版，人们根本没必要为此单独购入游戏主机，而日本游戏又全部都是日文游戏，对于大部分人来说“日文=天书”。所以，软件数量并不重要，重要的是软件质量。把那些符合东方人审美观点的日式游戏进行汉化，让人们觉得PS2有一种属于中国人自己的主机一样的感觉，而从目前的游戏阵容来看：真三国无双、永恒传说、樱花大战、GT赛车等超级大作的中文版对于大众具有极强的吸引力，ICO、捉猴等全新类型的游戏又会给那些整天沉浸在电脑暴力游戏中的人们一种清新感、愉快感。至于那些全球热卖的欧美游戏，笔者认为可能永远不会推出大陆版，因为SONY是聪明的。

## 最后看市场销售
## 大型渠道销售合作伙伴



SONY和先前发售的IQUE主机走了完全不同的销售路线，SONY完全抛弃现有游戏软件专卖店，与国内大型渠道销售商建立合作伙伴关系，走上了所谓的阳光大道，同时对现有游戏软件店进行极为严厉地打击，一方面遏制了盗版及水货的横行，另一方面更是有效地打击了IQUE的销售，可谓一举两得。从目前情况看，SONY的这一步棋走得相当成功。其实SONY自己也很清楚，盗版是中国的国情，永远不可能消亡，能像现在的电脑游戏市场那样正版盗版并行就已经很不错了，但笔者认为SONY的目标并不是要和盗版软件瓜分市场,如今正版PC游戏软件在盗版的价格打压下，其自身质量已经和盗版没有什么区别，和盗版软件做斗争，无异于降低了PS2的市场形象。SONY并不想让PS2像现在的电脑游戏那样的生存，SONY要做的就是要走高端市场。在全国设立旗舰店、在全国开办产品展示会，把PS2定位为家庭娱乐终端而不是一台游戏机。PS2是有钱人的享受型商品，拥有PS2是身份地位的象征、是思想先进的证明，没有PS2的人就是落伍者。就像当年某款手机一样，是大老板的象征。而SONY目前所做的打击盗版行为，不过是给PS2做另类的广告。一方面是为了告诉人们PS2是阳光型主机，所有非法行为都要受到严厉的打击；而另一方面是要向人们证明PS2在中国是如此的热销,水货都能有如此大的销量；再一方面，还可以有效地打击了以现有小卖店为主要渠道的IQUE主机，可谓是一举三得。可以看得出，SONY把大陆版PS2定位为高层次消费品，客户群锁定在了高收入的白领阶层，而并没有把广大玩家纳入其销售范围内。这些白领阶层的人们拥有较高的经济收入,并且不会大量地购买游戏,因此他们消费得起正版。

后记：通过此文，笔者对大陆版PS2一些受玩家们所关注的问题进行了分析。从本文副标题中的‘阳光篇’三字可以看出，这篇文章的内容比较倾向于好的一面、理想的一面。但事实上并非如此，大陆版PS2在中国所面临的问题还很多很多。所以，请玩家们关注今后所推出的‘阴雨篇’。



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

# 浪漫樱花 永恒传奇

1996年，这本该是个普通的年份，正是这一年，世嘉推出了一款温情的游戏，除了那豪华的制作阵容，几乎没有多少人真正重视这款游戏本身。而正是这个貌似美少女类型的游戏，谛造了一段浪漫传奇——《樱花大战》。

游戏的名字，已经向我们展示了浪漫。樱花，她本身就是一种浪漫的花。校园内有几株矮小的樱花树，每逢春季，总会在一个和风温暖的中午，在那几株小树下驻留一会儿，感受樱花那充满温情和体贴的关怀。轻柔的春风拂过樱树的枝头，拂下片片樱花，在整个空中飞舞，飘浮上下，久久不会落去，花瓣会轻柔地落在发梢，滑去；落在面颊，弹开；落在衣衫，驻留。身体被樱花的舞步包裹，整颗心更是融化在粉色樱花的淡淡甜蜜之下，想像飞舞着花瓣的上野公司，放眼望去像是一层朦胧素雅的粉色雾气，又像是朵朵雪花从天而降。

初到的《樱花大战》，以其封面上那极有气势的女主角樱吸引了我的注意力，尽管那时尚且年幼，尽管那时不懂日文，尽管那时只能按攻略打，尽管那时仅是因为其中简单的SLG成份而选择了她……尽管有这么多“尽管”，但丝毫不影响我日后成为一名超级《樱》迷，精美的人物造型，动听的音乐，优美的动画，这些才是真正能引起人共鸣的东西，因为美和音乐是没有国界的。

樱花是一种极具感染力的花，她的一生正象征了年轻的生命。樱花的一生并不完美，她很短暂。可樱花的生命却很美丽。她并没有拥有一切，可是她却很充实，歆享着漫漫落下，歆享着慢慢消逝，她的生命并没有体会所有美好，但却体会了生命中最美好的一部分。樱花的生命难道不让人感动吗？

正是《樱花大战》让我懂得去热爱生命中的一切美好，还记得2代中那样一个场景，军阀的铁蹄残踏了公演的招贴，摧毁了帝剧。那一刻我才真正明白，战争和邪恶摧毁了人们所热爱的事物，摧毁了生活中的一切美好，那一刻才真正明白了和平的可贵。

2代中还有一处场景让我感到震撼，当迷惘的雷尼站在风雨中疑问：“我们为何而战”？其实这个疑问，不仅属于雷尼，也属于很多对人生，对生活迷惘的人们，而大神一郎手持花环，迎风而激昂的回答，真正震撼了我的心“战斗是被逼迫的，当战斗来临时，我们是为了身边一切我们所爱，也深爱着我们的人而战。”伴随着当时恰到好处的一段BGM，雷尼瘫倒在大神怀中，我的心也彻底沉浸在樱花带给人的感动之中。

樱花美丽的生命来源于自由，她的身体和灵魂与春天相溶，是那样和谐，春天的和风下，花瓣任凭自己的意志随风飘下四散飞舞，在空中划出一道道优雅的音符，划出一幕幕轻盈的恰恰舞步，看似这样漫无目的，实则身随心远，随风飞去云和山的彼端，她们在空中毫无矫揉造作，仅仅是淡然看着清风背后的景色，并未表现出对这春色的痴狂，亦未表现出对这春色的眷恋。樱花的自由仅仅是她来去淡然。

《樱花大战3》以全新的舞台和全新的人物登场，老玩家或许会稍感不适，但上手之后即会被游戏中浓郁的艺术气息所包容，被巴黎，这座全世界最浪漫的城市所感染。本就是个巴黎迷的我，看到游戏中那刻画细腻而又熟识的景物后，又一次深深陷入了浪漫风暴，浪漫的樱花，降临浪漫之都，一切就会这么美好。看看游戏中的风景，巴黎的名胜几乎一个不落，艾菲尔铁塔、协和广场、卢克索方尖碑、巴士底狱、卢浮宫、国立歌剧院、巴黎圣母院，这些都是战斗的舞台，还有象征胜利的凯旋门，以及大神归去的北驿东站。这一切让一个樱花迷又是巴黎迷的我彻底陶醉。

而游戏中又是用樱花的风格向人揭示生命，当格兰玛让大神下达以生命换回巴黎和平的命令时，大神以那刚毅而又坚强的表情拒绝，这正是一次对生命的捍卫，又一次向人们展示生命的尊严和可贵，因为樱花向人们诠释：生命不可强求，既不可强求生，亦不可强求死，生命的美正在于来去的自然，生时欣然而至，死时飘然而去，一生一死，一来一去之间，樱花仅仅是在淡粉色间微微一笑，其它不作任何表示。

樱花的生命就是青春的写照，十分短暂地蕴含十足的美感，值得珍惜又显得那样弱不禁风。青春是瞬间，来不及把握就早已飘逝，虽然还可以在和风中欣赏她的舞姿，还可以在阳光下细品她的暗香，但真正属于我的可贵却早已随风远去，去的那样彻底，那样坚决，温情之下却又显得那样绝情，那样冷漠，花瓣在阳光下的影子仅仅是地上的细微斑点在晃动，虽然尚可欣赏和感受，一切若即若离，但实际上，在心底里已是那样遥不可及，想要再轻轻触碰，都已是老去奢望。

当世嘉宣布《樱战4》是大结局时，我真的是伤心透了。正像樱花的飘逝一样，4代无处不体现了离别的忧伤，单碟四话就将结局搞定，多少让我气愤，可是认真游玩一遍，又看完最后一段揭示整部《樱花大战》的动画，我真的无言了，静静地流泪。

生命如此短暂，去恋爱吧少女
在鲜红的双唇，还没有褪色之前
在翻滚的热血，还没变冷之前
不要让明日的岁月平白逝去……

一切从一个饱经苍桑的老人口中说出，回忆着三位故人，百感交集形容他是最恰当了，“这就是樱花大战了”。

所有的青春，所有的浪漫，所有的爱在这里凝结，在这里消逝，在这里成为永恒。可是，可是一切并没有结束，像樱花不息的生命一样，《樱花大战》降临到了PS2，复刻版的精良制作又一次勾起我8年前的回忆。现在是冬天，现在是圣诞，让我们听着那首《奇迹之钟》，默默等待，等待下一个春天，等待下一次樱花绽放，等待下一段LIVE STORY，等待下一首浪漫的乐曲。就像雪莱所说：“如果冬天来了，春天还会远吗”？

在一个春风和畅的日子，独自坐在绿草地前的樱花树下沐浴在阳光和花瓣之中，回忆着往昔时光，口中哼唱温柔熟悉的小曲，体验青春，体验美好。

花的生命，如此短暂。
如梦幻般花开的日子，总会逝去。
啊！残酷的时间啊，无情之物。
但是，在我心中，
永远盛开着，
如花般的你。

——江苏 蒲俊舟

# 做人要厚道

又是骂仗，怎么嘴皮子就闲不住？

虽然小弟并不同意“论坛＝痰桶”的说法，但看来看去，总有那么一些人，有聊或是无聊，有感或是无感，有P或是无P，就在那里面乱放上一通。给出来的，除了让人反感的文码外，大概就是几乎没什么思想调料的“乱七八糟”。

网络红火了，嘴上的罩子也解放了。

一夜之间，文人墨士、三教九流好像从四面八方云集到小小的论坛上，高谈阔论、调教育人。玩家的思想得解放，好些话是不是忠言，够不够逆耳，在那里也就显得不那么重要了……

对不起，小弟的话也许会刺激某些人的肠胃，让人欲泄而后快。那您真应该感谢我，肠道顺通对人真是一大幸事，应了那句“身体倍儿棒!吃嘛嘛香”！

这些话，并不是针对谁，只不过论坛看多了，自己也开始有点话唠了……

前几天，又看到有些惟恐天下不乱的人放了些不切实际的内容，谈吐中带着那么一股子不屑，一股子牛B烘烘。就差把自己尊神供人膜拜了，如果不是了解这些人的底细，大概自己还真的被糊弄了呢。游戏玩的不咋样，评论起来却似模似样，可以肯定网络上养活了不少这样漂在水面上的语言学家。

还有一些人，暗地放冷枪，虽然枪手在网络上已经是见怪不怪了，但有些过于明显的枪手还是活跃于各大论坛，蹬鼻子上脸的做派令人不悦。好不好都说成不好，反正瞅准了你就先是一通闷棍，说得头头是道却没有真凭实据。当然，有些沉得住气的高级火枪手一般都不会轻易亮相，关键时刻给一拐就让你背定千古骂名，这样的跳脚枪手有那么几位，在这里也没必要指名道姓了。

游戏玩得多了，论坛混得久了，好多事情也就看得比较透了。是是非非终归还是要靠自己的眼睛去辨别，道听途说害死人。

少些争吵，创造一个好的言论环境吧！

——破锣

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

# 生化危机·失踪的宠物

新疆乌鲁木齐 汪雷



"汤姆、汤姆，快起来，快起来"。"什么事"？汤姆睁开眼睛，迷迷糊糊地问。"出了一件怪事，我们养的猫莉莉不见了"，汤姆太太满怀疑惑地说。"那莎莎和咪咪呢"？"它俩个还在，不过好像十分害怕，都躲在沙发下不肯出来，也不吃东西"。"唉，也许是莉莉跑出去了，过几天就会回来了"。"可是……"汤姆太太还想说什么。"行了，行了，别说了让我再睡一会儿，这几天一直没睡好，老做恶梦，今天刚睡熟，你又把我叫醒了"。"那好吧！你该起来吃早饭了"。汤姆太太无可奈何地说。"不吃了,我不饿,再让我睡一会儿"。说完，蒙上头又沉沉入睡了。

汤姆和汤姆太太是住在浣熊镇上一对很普通夫妇，他们没有子女，所以汤姆太太就养了三只猫用来解闷。而汤姆是在一家律师事务所工作，他循规蹈矩为人朴实大方，深得同事们的信赖。可是汤姆这几天不知为何经常浑身无力，心情烦燥，经常与别人争吵，非常易怒，有时很长时间丧失意识。不知自己都干了些什么。去医院检查也未发现什么病症，从医生口里了解到这几天和他有相同病症的人明显增多。

汤姆下班后坐在沙发上打开电视看本镇的新闻，这是他每天必看的节目。今天新闻主要播报的是浣熊镇郊区发生一家人惨死的事件。死者身体残缺不全,有牙齿撕咬的痕迹。这些人都疯了吗？连人都吃了,太可怕了。汤姆嘴上这么说，可他看到电视上的尸体时竟然狠狠咽了一大口口水。"啪",汤姆狠狠打了自己一下，难道我也疯了吗？我这到底是怎么了？新闻又继续播报了浣熊镇里有数起人员失踪和有一些宠物狗突然伤人事件。吃完饭后汤姆夫妇早早入睡了。汤姆又开始做恶梦，血，互相残杀，和对新鲜肉体的渴望，呀——汤姆突然被一阵尖叫声惊醒，一看已经是早上了。这时汤姆太太满脸惊恐地跑到了他的旁边，一把抓住他的胳膊，指着厨房说:"莎莎，莎莎死在厨房里了"。什么？汤姆一下跳起来，跑到厨房一看，满地鲜血，莎莎的尸体就扔在厨房中间，喉咙被撕开，身体也残缺不全。收拾完厨房，处理掉猫后，汤姆安慰自己的太太，可能是晚上进来了什么动物，咱们住在效区，附近有不少的野生动物。安慰好哭哭啼啼的太太后，汤姆就满怀疑惑地出门上班了。

来到公司后，发现今天有很多人都没来上班，公司老总正在那大发脾气，非要开除几个。度过了吵吵嚷嚷的一天后，汤姆满怀疲惫地回到家中，打开电视，新闻依旧在报道失踪人口在继续增加，又有数起伤人事件，下水道中发现有不明生物巨大的身影和吼叫声。无聊，关掉了电视后，汤姆刚要站起来，突然觉得天旋地转，随后便失去了意识。好一阵子才清醒过来。越来越严重了，不行明天再走趟医院做一下全面检查。想到这汤姆站了起来，突然发现咪咪在门边趴着，汤姆刚想走过去，咪咪突然发出一声尖叫，喵的一声，一下就钻进了沙发下面，怎么叫也不肯出来。随它去吧，看来它是吓坏了，今晚我要多注意一下，汤姆说完就去吃晚饭了。晚上入睡前汤姆又亲自检查了门窗，并且在床边放了一个高尔夫球棒后才上床。汤姆太太很快就睡着了，汤姆刚开始还坚持不睡，可后半夜后终于也睡着了,又开始做恶梦了,自己撕咬着咪咪。啊,汤姆终于吓醒了,浑身是汗。咔，咔，突然传来一阵咀嚼的声音，还加杂着小动物临死前的悲鸣声，又来了，汤姆一推身旁的夫人，这时才发现自己的妻子不在，嗯？她去哪了。汤姆拿起高尔夫球棒，光着脚，顺着声音来到厨房，汤姆举起了高尔夫球棒，一下子打开了灯，铛一声，高尔夫球棒掉在了地上，汤姆自己一下坐在了地下，瞪着一双惊恐的眼睛看着前面，只见厨房中间，汤姆太太身穿睡衣，脸色苍白，五官扭曲，满嘴是血，露出白森的牙齿，正在撕咬着手里自己最后的一只宠物猫咪咪。突然的光亮和响动，惊动了汤姆太太，只见她缓缓地转过身来，瞪着呆滞的双眼，汤姆慢慢走近。啊，寂静的夜空突然传出一声撕心裂肺的惨叫声。第二天事务所里没再见到汤姆的身影，此时离浣熊镇上生化病毒大爆发也只有数小时了，浣熊镇将变成真正的人间地狱。



# 杂评

●忍·KUNOICHI（PS2／EA SQUARE）：期待的《忍·KUNOICHI》终于出现在我们的面前了，而且果然没让期待它的玩家失望，风格现代化了，视觉冲击力有了明显的变化。本作的卖点还是系统，比起前作各方面都有所加强，隐藏角色算在意料之中，前作主角秀真的登场会让玩家感动不已，不过实力好像弱了一点。本作杀阵的效果更华丽了，也许是性别的变化所形成的吧！前作是酷！本作就应该是美了。在声光的强力配合下，将杀阵表现地完美无缺，很有视觉冲击力。难度的设置使得本作的门槛低了不少，可以让更多的人来体验本作的魅力，是可喜的变化。（辽宁 张旭）

●幻想传说（GBA／NAMCO）：好香好看的炒冷饭啊！NAMCO招牌RPG,传说系的开山之作，即将被改成OVA动画的经典冷饭。真没想到一部作品竟能登上三台不同时代不同特点的主机，不得不佩服NAMCO大厨炒饭功夫的高明，恐怖都可以与"中华小当家"一拼高下了（笑）。不过冷静下来,不难发现冷饭炒得再香也是冷饭啊！现在业界这种冷饭生意不是每家都在做吗？看看销售报表，排在前列的不全是冷饭和续作吗？难道一款原创真的这么难吗？只有冷饭和续作才可以吸引到消费者掏腰包吗？如果真的这样下去，游戏业的将来会怎样呢？(天津 田雨）

●恶魔城·无罪的叹息（PS2／KONAMI）：原以为本作会像PS2版《魂斗罗》一样采用真2D假3D的手法，可看了E3展上的演示画面却大跌眼镜，甚至开始对本作产生了怀疑,但游戏入手后，之前的猜测顿时云消雾散，熟悉的敌人,熟悉的道具，熟悉的场景,这一切都证明着你玩的并非《魔颤》,而是百分百的《恶魔城》！与N64上那不成熟的《默世录》相比，今次的《无》的3D化的确没有令人失望，画面非常精美，光源、贴图的处理都有一定水准，令人赏心悦目，操作感良好，系统一目了然，动作丰富但很快能上手。人设方面还是由将死亡惟美进行到底的小岛艾美大师执笔，自然是无话可说，音乐更是百里挑一的动听，值得一提的是本作的恐怖感大幅UP，在这个充满诡异与阴暗的混沌之城孤单的冒险，耳边只有令人毛骨悚然的乐曲不断回荡着，令人不禁回忆起玩《寂静岭》时的气氛（笑）。就算流程略短,就算怪物种类偏少，就算RPG成份锐减，相信广大《恶》的饭斯都会欣然接受的，强烈推荐夜深人静时独自享用，再次体会那久违的死亡惟美……(北京 杨旭 )

投稿地址：北京安外邮局75号信箱 风林／闲扯游戏（收）
邮编：100011 E-mail：game@gameach.com

流行巴士GO!

## 属于你的随身玩伴——人见人爱的多罗产品大杂烩

### 多罗被炉盒
"喵，真暖和喵!"缩在被炉里的多罗露出一副满足的表情。打开上盖可以放置一些小玩意儿，还能看到多罗的脚和尾巴。做工相当精致。

### 手机配件
绒布材质的手机套和电池加油站。上面还有随身玩伴的字样FANS看了一定泪满面。

### 铃木朋
多罗假日主题歌演唱者，以充满童趣的可爱嗓音在日本造成了巨大人气，对多罗形象的推动功不可没。

### PDA掌中玩伴
多罗形象包装的POCKETSTATION，曾引发抢购热潮，多罗成名的功臣。有白色和透明的两种。






### 沙发靠垫
坐姿很标准，分大中小号共三种规格。






### 多罗小屋
真实再现了游戏中的场景，屋内摆放着各种精巧可爱的家具，装饰很丰富。

即便是多罗对《电软》也是欲罢不能哦

# 人气No.1的小猫



**限定版T恤**

难得的非卖品，不是花钱就能买得到哦！

**五色竖笛**——粉色、黄色、绿色、紫色、蓝色五种颜色的竖笛。





**闹钟**

产品包括电子合成铃声闹钟，和令人怀念的机械式响铃闹钟，有了它就再也不会因为睡懒觉而误事了。下排的两个闹钟还是挂、置两用的哦！



**水杯**

每天生活中不可或缺的马克杯与塑料杯。清晨用它来喝茶一定非常惬意！浅绿的色调也充满了活力！



多罗玩伴全家福

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

# 全硬件新作游戏发售表

## ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation
Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan



后天就去参观北京游戏展了，不知道会有哪些令人激动的消息，真的很期待中国游戏业春天的到来。不过为了看一部1995年的BABE猪，拖了二十天才下来，相当郁闷，还好字幕能对上。

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| | SONY PLAYSTATION 2 官方发售表 | | | |
| 1月22日 | 风云 新撰组 | 风云 新撰组 | ACT | 元气 |
| 1月22日 | 终结者3 | ターミネーター3 —Rise of the machines— | ACT | ATARI JAPAN |
| 1月22日 | 爆走牛仔传说·男花道美国浪漫 | 爆走コンボイ传说 ～男花道アメリカ浪漫～ | RAC | SPIKE |
| 1月22日 | 模拟人生 | ザ・シムズ | SLG | EA |
| 1月22日 | 哈里波特与贤者之石 | ハリー・ポッターと贤者の石 | ACT | EA |
| 1月22日 | ★ 星云 回声之夜 | NEBULA —ECHO NIGHT— | AVG | FROM |
| 1月22日 | 勇敢的幻影 | ファントム・ブレイブ | S·RPG | 日本软件 |
| 1月29日 | 最初一步2·胜利之路 | はじめの一步2 VICTORIOUS ROAD | SPG | 娱乐软件出版 |
| 1月29日 | 式神之城2(通常/限定版) | 式神之城2 | STG | TAITO |
| 1月29日 | ★ 真·女神转生III—NOCTURNE·Maniacs | 真·女神转生III—NOCTURNE マニアクス | RPG | ATLUS |
| 1月29日 | 西风狂诗曲 | 西风の狂诗曲 | RPG | Marvelous |
| 1月29日 | 刺激职业摔跤5 | エキサイティングプロレス5 | SPG | ユークス |
| 1月29日 | 空中力量DELTA·蓝翼骑士 | AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS | SLG | KONAMI |
| 1月29日 | 星海传说·时之终结·导演剪辑版 | スターオーシャン Till the End of Time ディレクターズカット | RPG | SE史爱 |
| 1月29日 | ★ 魔力护士小麦·不可思议 | ナースウィッチ小麦ちゃん マジカルて(通常/限定版) | AVG | EA |
| 1月29日 | MOEKAN～欢迎来到青春少女岛 | モエかん ～もえっ娘岛へようこそ～(通常/限定版) | AVG | オークス |
| 1月29日 | 猫和老鼠 | トムとジェリー ヒゲヒゲだいせんそう | ACT | SUCCESS |
| 2月4日 | 发烧扑哟 | ぷよぷよフィーバー | PUZ | SEGA |
| 2月5日 | 龙珠Z2 | ドラゴンボールZ2 | FTG | BANDAI |
| 2月11日 | 眼睛玩具(对应特殊周边：EyeToy Camera) | EyeToy：Play(アイトーイ プレイ) | ETC | SCE |
| 2月11日 | RSII·骑魂2 | RSII ～ライディングスピリッツ2～ | RAC | SPIKE |
| 2月11日 | 空战 II(再版) | 空战 II | SLG | 角川 |
| 2月11日 | ★ 战国无双 | 战国无双 | ACT | KOEI |
| 2月12日 | 网球王子样·王子的爱·苦 | テニスの王子样 Love of Prince Bitter | SPG | KONAMI |
| 2月12日 | 网球王子样·王子的爱·甜 | テニスの王子样 Love of Prince Sweet | SPG | KONAMI |
| 2月12日 | 黄泉归来～Refrain～ | 黄泉がえり ～リフレイン～ | 小说 | D3 |
| 2月19日 | Missing Parts B侦探游戏 | ミッシングパーツ sideB the TANTEI stories | AVG | FOKE |
| 2月19日 | ★ SHADOW HARTS2 | シャドウハーツ II(通常版/限定版) | RPG | ARUZE |
| 2月19日 | ★ 网络炸弹人 | ネットでボンバーマン | ACT | HUDSON |
| 2月19日 | ★ GUNGRAVE O.D.铳墓 | GUNGRAVE O.D. | STG | RED |
| 2月19日 | SNOW(初回限定版) | SNOW(初回限定版) | AVG | NEC·IC |
| 2月19日 | 幸运赛马7·GALLOP RACER LUCKY7 | ギャロップレーサー ラッキー7 | SPG | SPG |
| 2月19日 | FFX—2国际版+最终任务 | ファイナルファンタジーX—2 インターナショナル+ラストミッション | RPG | SE史爱 |
| 2月19日 | 武装飞鸟1P&2 | GUNBIRD 1&2 | STG | ATLUS |
| 2月26日 | 攻壳机动队 | 攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX | ACT | SCE |
| 2月26日 | SOCCER CLUB足球俱乐部 | サッカーライフ! | SLG | Banpresto |
| 2月26日 | Rogue Ops | ローグオプス | AVG | KEMCO |
| 2月26日 | ★ 街道BATTLE2 CHAIN REACTION | 街道バトル2 CHAIN REACTION | RAC | GENKI |
| 2月26日 | ★ 鬼武者3 | 鬼武者3 | AVG | CAPCOM |
| 2月26日 | 机甲兵团 J—PHOENIX2 | 机甲兵团 J—PHOENIX2 | ACT | TAKARA |
| 3月4日 | 魁!库罗马帝高中·这或许是个游戏 | 魁!!クロマティ高校 これはひょっとしてゲームなのか? | AVG | HUDSON |
| 3月18日 | ★ 樱大战物语·神秘巴黎 | サクラ大战物语 ～ミステリアス巴里～ | AVG | SEGA |
| 3月 | ★ 波波罗克罗伊斯·月之法则的冒险 | ポポロクロイス 月の定冒険 | RPG | SCE |

| MICROSOFT XBOX 官方发售表(港版行货) | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2月 | ★ 忍者龙剑传 | NINJA GAIDEN | ACT | TECMO |
| 2月 | 好坏之间 | Beyond Good & Evil | 未明 | UBI |
| 2月 | 波斯王子4 | Prince of Persia 4 | ACT | UBI |
| 2月 | ★ 13 | XIII | ACT | UBI |
| 2月 | ★ X战警 狼人复仇 | X–men Wolverines Revenge | ACT | Activision |
| 2月 | 东尼滑板地下版 | Tny Hawks Underground | SPG | Activision |
| 2月 | 星战：杰迪骑士学院 | Star Wars：Jedi Knight Academy | ACT | Activision |
| 2月 | ★ 真实犯罪：洛城街道 | True Crime：Street of LA | ACT | Activision |
| 2月 | 暴力行动 | Operation Flashpoint Outrage | 未明 | Codemasters |
| 2月 | ★ 打倒 | Breakdown | ACT | Namco |
| 2月 | 詹士邦：所有或全无 | James Bond：Everything or Nothing | ACT | EA |
| 2月 | ★ 超级GT赛车 | Supercar GT | RAC | EA |
| 3月 | 史酷比 | Scooby Doo Mystery & Mayhem | 未明 | THQ |
| 3月 | ★ 死或生在线 | DOA Online | FTG | Tecmo |
| 3月 | ★ 分裂细胞：明日潘多拉 | Splinter Cell：Pandora Tomorrow | ACT | Ubisoft |
| 3月 | 天诛：暗黑之王 | Tenchu：Lords of Darkness | ACT | Activision |
| 3月 | 三味一体 | Trinity | 未明 | Vicarous Visions |
| 3月 | 迪夫杰姆2 | Def Jam 2 | 未明 | EA |
| 3月 | 神偷3 | Thief 3 | 未明 | Eidos |
| 3月 | 光谱战士 | Full Spectrum Warrior | ACT | THQ |
| 3月 | 缺陷恶魔 | Pitfall Harry | ACT | Activision |
| 3月 | 卡拉OK | Karaoke | ETC | Multilink |
| 3月 | 电影 | The Movies | 未明 | Activision |
| 4–6月 | 寓言 | Fable | 未明 | Microsoft |
| 4–6月 | 影子行动 | Shadow Ops:Red Mercury | ACT | Atari |
| 4–6月 | 蜘蛛侠2 | Spider–man 2 | ACT | Activision |
| 4–6月 | 星际战队：鬼怪 | Star Craft：Ghost | 未明 | 威望迪环球 |
| 4–6月 | ★ 拉力挑战2 | Rallisoprt Challenge 2 | RAC | Digital Illusions |
| 4–6月 | 快与狂 | Fast and the Furious | 未明 | 威望迪环球 |
| 4–6月 | 司机3 | Driver 3 | RAC | Atari |
| 4–6月 | 迪曼向量 | Daemon Vector | 未明 | Xpec |
| 4–6月 | ★ 光环2 | Halo2 | FPS | Microsoft |
| 4–6月 | 范河星 | Van Helsing | 未明 | 威望迪环球 |

| NINTENDO GAMECUBE 官方发售表 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2月11日 | 007得与失 | エブリシング オア ナッシング | ACT | EA |
| 2月12日 | ★ F–ZERO猎鹰传说CARD e+ | F–ZERO ファルコン传说カードe+ | RAC | 任天堂 |
| 2月12日 | ★ 超级玛莉A4e+系列2 | スーパーマリオアドバンス4カードe+シリーズ2 | ACT | 任天堂 |
| 2月 | ★ 塞尔达传说 四把剑+ | ゼルダの传说 4つの剑+ | A・RPG | 任天堂 |
| 2月 | 007得与失 | 007エブリシング オア ナッシング | ACT | EA |
| 2月 | Rogue Ops | ローグオプス | 未明 | KEMCO |
| 3月1日 | 铁甲威龙新危机 | ROBOCOP 新たなる危机 | ACT | タイタスJAPAN |
| 3月4日 | NGC机器人改 | カスタムロボ for GAMECUBE | 未明 | 任天堂 |
| 3月11日 | ★ 合金装备双蛇 | METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES | ACT | KONAMI |
| 3月24日 | 发烧扑哟 | ぷよぷよフィーバー | PUZ | SEGA |

| GAMEBOY ADVANCE 官方发售表 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2月11日 | 007得与失 | エブリシング オア ナッシング | ACT | EA |
| 2月12日 | 小人国 | リリパット王国 リリモニといっしょプニ! | 未明 | SEGA |
| 3月4日 | 侦探学园Q 究极花式挑战! | 探侦学园Q 究极トリックへの挑战! | 未明 | KONAMI |
| 3月18日 | ★ 网球王子2004金 | テニスの王子样2004 Glorious Gold | SPG | KONAMI |
| 3月18日 | ★ 网球王子2004银 | テニスの王子样2004 Stylish Silver | SPG | KONAMI |
| 3月18日 | 游戏王双六的游戏 | 游戏王双六のスゴロク | TAB | KONAMI |
| 3月26日 | ★ 龙珠Z舞空斗剧 | ドラゴンボールZ舞空斗剧 | ACT | Banpresto |
| 3月 | ★ 卡比之星・镜之谜宫 | 星のカービィ 镜の大迷宫 | 未明 | 任天堂 |
| 3月 | 对决瓦尔特英雄 | 对决ウルトラヒーロー | FTG | ジョルダン |

# 龙哥热线 天师主持

# 信件大串烧



天哥你好：我想问一下，上期杂志提到的swap magic3.0在哪可以买到？天津有卖的吗？望能回信，不胜感激。祝电软越办越好，热线越来越热。
(天津 孙博，以及其他大量读者来信来电)

这期无法解答，那么，天师请大家密切留意下一期电软杂志的"科普园地"栏目，有很多事关PS2的鲜辣内容送给各位。

再次打搅！关于SMS记忆棒，在下已经买到了，可是要把存档放进去的前提是：在游戏SAVE完以后资料必须要暂时能够保存在卡带中，这样再开机时资料才能存到SMS中，但再次开机后由于卡带已经没电，所以还是没办法保存资料，这样的话在下的SMS不是白买了吗?请问有办法解决否？ (纱迦 SEED)

其实呢，不少朋友对SMS这种强大的产品还是没有真正理解。想要有备无患，那就要在平常多下些功夫，使用SMS来BackUp。我呢，问你一个问题——如果你买来的D卡，刚到手就没电，谈何备份记录呢？当然我也不否认"再次开机卡带就没电"这种情况的发生，只是我认为这并不是SMS的错。说起来，还有些读者问"怎么不能在游戏过程中，直接把记录记在SMS里呀？"，我也想如此，但是办不到呀？：)而且大家一定程度上也忽略了用SMS来交换记录的意义。

手柄修理心得——

刚刚下乡回来，拿起尘封了2天我心爱的生化VERONICA来打，却发现主角不停的在原地向左转圈，其他按键正常，惟独左方向处于一直按下的状态，心想大概是接触点脏了，老办法拆开 清洗清洗.没想到没起任何作用，看看电路板 ，没什么异常，心想要是电路真坏了 也就只能买个新的手柄了(180块啊)。

过了2天不甘心，又拆出来研究.这下我把重点放在排线的插口上.最后我的方法是把排线左端(靠近十字键那端)稍为拔出来一点，这样相当于把十字键部分禁用了，其他按键正常，试了试，手柄终于起死回生!虽然十字键用不了，可是现在的游戏基本很少用到十字键了也不算遗憾。

再就是L3 R3键的维修——经常玩三国无双和足球游戏的都知道，经过长期折磨L3键灵敏度以及手感都变得非常的差，经常有卡的感觉.而R3键因为很少使用，手感就非常的圆滑细腻，那能不能把L3和R3对换呢 ?经过研究我发现这是不可能的 ，因为摇杆是焊死在电路板上的.不过也不是不能修，很多人不知道其实摇杆的帽是可以拆下来的，拔下帽子可以看见摇杆的结构就是2个滑轮，里面的朔料似乎磨损了点点，就加了点润滑油(我用的润滑油质量太差，粘度太高了，应该用液状的)，上下2个轴承都要加过，最好加到1滴，加少了没效果，加多了怕会溢出来影响其他零件。值得注意的是绿色部分是那个256级压感的触点，那个地方千万不能加油，油滴到2个轴承就可以了.加好以后试了试，L3键手感回复到95%，跟R3键差不多了。为了让L3键更滑我建议在摇杆接触到的周围一圈也加点油，否则会磨出粉大家都知道。

还有L2 和 R2键，随便也修理一下，因为有时候R2键按下去它就是弹不起来，我的做法是修一下毛刺，磨一磨它，将就着用吧，反正R2键也不经常用到(请大家注意L2R2部分在手柄安装回去的时候最麻烦，多试几次才能成功)。

最后是START键的问题，我以前修过.那个键要很用力地按才有反应，很不爽，用橡皮擦清理了一下,没效果，最后我在导电橡胶用小刀狠狠地刮了刮(大概是它表面氧化了吧)然后它就乖了,呵呵。

(读者：DD)



XTT:问一下PS2的金手指的AR2是什么意思啊?像FF-X,鬼武者这样的能不能用啊?谢了！ (读者：*)

目前的金手指有很多种类，编码也各不相同。Action Replay2则是其中比较普及的一种(当然现在金手指也在进化，但编码翻来覆去也就那几种)，还有像是SHARK一类。比如电软上期推荐的中文版金手指，就是AR2格式的，可以使用在各种游戏上面，FF-X和鬼武者这种大作，都可以安全使用。

天天：你好，我本打算购入GT FORCE PRO，偶见有一mono纪念版约1800，做工不错，请问两款有多大区别，在GT4对应上及力回馈、手感。不胜感谢！ (读者：kingF)

别急，下期测试一下就知道了,不过不是您所说的纪念版，而是普通的GT FORCE PRO。预定在下期"科普园地"栏目介绍。

小弟最近欲入手烧录系统，之前说EZFA在国内难以买到，所以EZ-FLASHⅡ成了我的选择，不过现在EZFA可以买到了，我一下子就不知选哪样好了，天师可不可以给个参考意见？其实我的要求不高，只要能实现用SP听MP3就可以了（很白痴吧？）就这样吧，祝天师天天开心 (广西 唐鸿)

请参考本期的科普园地栏目，里面可能有您所关注的信息。

您老好。说实话，我对您和您所在的编辑部成见很大,可能我对您的个性有点不适应,也可能您的个性用的不是地方,但是书还是得买，您的话还是得听。有几个问题：……

最后还希望天师帮个忙，我们这里玩游戏的不多，我希望和其他朋友能一起交流游戏。QQ：178622048。同时也希望广西的徐博和天津的蔺佳伦，谢谢我的好网友赵楠，3鞠躬…… (仲伟2175)

你的直读我无法断型号。红屏的原因估计是直读的事。

## 英雄的头盔







以前总觉得外国玩家很有创意，不过还好，此番更加验证了这种观点有一定道理——把头盔做成了HALO英雄状，令天语羡慕不已，热泪盈眶。

1341@vgame.cn uni41@sohu.com xtt@qq.com

# 来信靓照区

天师：我是一位电软的老读者了，一直关注你的"龙哥热线"，给你写过几封关于我设计的ps2灰尘过滤器，可没见你登。但这次，求你一定给回一下。我平常有"热插拔"的坏习惯，这不，这次遭报应了——我的ps2手柄震动不能。我试过ps，手柄完好。请问ps2是烧到那了？BOSS说什么"晶振"坏了。要40元换，不知贵否。（某读者）

□**热插拔？其实我们的PS2手柄从来都是热插拔也没出问题啊？谁说不可以的？至于40元修理费，那看你玩什么游戏了，如果你是原震手柄，并愿意在游戏中继续维持手感，那就修。否则买个组装的先就和着。**

## 一款新的游戏型手机，你知道它了么？




流线型，质感好，大宽屏




原来才这么点儿大啊？




## 下面是N3650的画面



看得出，N-GAGE的画面超过了GBA。手机游戏，崛起在望。

## N-Gage方式·续1







我也来一台打打电话……哪还能找到这么大的GBA？







超级冷光 最新形态

**亲爱的龙哥：你好！我想在过年的时候买一台MD，但现在还在犹豫不定，不知道买哪个。新在初步定下sony n10，但是他的内置300毫安时电池实在不爽，线控也还是老样子，没什么新意。但还是难以经受住他的纤巧、便携。夏普的1BiT实在诱人，但是他的录音实在不便，配不上称walkman，所以不准备购入。现在请问天师大哥，索尼会不会在过年期间推出新的md？给些意见吧，全靠你了！**

（有钱不会花的一帅云仔仔）

我建议不要买什么MD，有那个钱可以考虑买个铁三角耳机，外加一台笔记本电脑，用WINAMP5来收听MP3或是直接听APE一类，而不要迷信什么"MD"，至少我是觉得这种东西没啥用场的，因为我是坚定的反耳塞者。耳机中，我用过的只有铁三角还不错(AUDIO-TECHNICA)。

**我是电软的读者，买《电软》有4年了，我一直都是认准电软是我游戏的向导，也从中学到了很多知识，不仅是游戏上的，也有方方面面的。客套话我也不会说，不过上面的都是我买电软来的感受。其实我是想问，我现在有一台GBA，也不打算再买SP了，所以一直想买个灯。以前买过一个灯，是两用的，可以当盖子用，可是它只有一个灯泡，亮度也不够，照射的范围也有限，眼睛看的不舒服，就没怎么用。我在这期的电软上看到你帖的图，上面是个冷光灯吧？它的效果怎么样啊？灯是长条状的吧？我想这样的灯应该比我那种要好，请问这样的灯哪里有卖啊？如果你能买到可以帮我买个吗？可以的话你告诉我汇款地址我把钱先汇给你，先谢了。**

（33018481张俊）

**&天语你好：我想咨询一下在2004年第二期的编辑手机的天天一栏中，那幅图片中的GBA用的照明灯在哪里可以买到，可不可以发封电子邮件告诉我，在此先谢谢啦！并祝你们的刊物在新的一年中取得更好的成绩。**（读者：毛平）

啥钱不钱的，送你一个都行，也好一解我忧(虽然我有点舍不得送你，我真的觉得这灯非常好)。这次没做这个灯，但还是拍了一些图，你可以看看。嘿嘿，如果像你这样的玩家再多一些，就会好一点？：）另外毛读者您好，我刚好也收到您的信，我不得不打消"赠送"的念头，因为灯只有一盏。






这是天语看到的最可爱的灯，我们都喜欢它。可以很灵活地调节角度，使用对打口。通过信件知道不少读者仍然在玩GBA，特回应一声。

## [忠言]启事录

天师你好：最新一期杂志改得很多，有一些想法想和你交流一下。杂志改得最大的感觉就是你的热线和科普园地了。

我的看法是：1龙哥热线还要改，深入得改，现在数码这么普及，photoshop用得这么多，分析一些问题进行图文结合的讲，这样才能够透彻，当然天师也是很忙，可能没有这么多时间来回答读者的问题，其实只要抓一些重度突出问题即可，在过去的一年，其实你在杂志上的风格也是变化得2-3种，不断尝试，不断的创新，中间也有过失败，这一点是很好的，当然更多的读者不理解你的一些做法，这也是可以理解的，甚至一些朋友不理解，对你进行不必要的辱骂，你能坦然面对，大方地刊登在杂志上，不得不说这也是进步了。

新年新气象，希望电软，特别是龙哥热线能办得更好，重度游戏讨论虽然很多朋友反对，不理解，当然支持的人也很多，我也很喜欢，没有你的介绍，从梦美，ggb，东京巴士，我们要错过多少好游戏，国内还有其他人介绍?没有，即使有介绍，味道也不对。

对重度游戏讨论希望能以适当的篇幅讨论保持下去，个人愚见，每2期刊登一次。

从这期可以看到贵刊有了次世代商城，这服务玩家的举措很好。你们也利用科普园地做了一些测评，个人对硬件信息一直很感兴趣，也一直追求最佳性价比的硬件设备。希望贵刊对于自己出售的产品能公正的测试，最好提供图片或是图像对比，更有说服力。希望看到更多机种的线材硬件等测试，ngc，xb等。（何彦峥）

没事儿，咱挺的住，感谢各位老少爷们儿的支持。还是那句话，该我做好的，一定做好。线材方面，XBOX和NGC的OEM出口制品也有，但是没开展邮购业务。



# 游戏全机种新作情报 NEW GAME SOFT LINE UP

Contents



## GC 合金装备双蛇

KONAMI 2004.3.11
ACT 价格未定

## MGS铁杆就要买NGC




早先由KONAMI友情预定于2003年在NGC上发售的这款《合金装备》系列新作《Metal Gear Solid: The Twin Snakes》，终于延期。

我们知道，双蛇中主要采用的是二代的各种动作设定，比如主观狙击，或是将敌人关起来隐藏等等。另外游戏中还有诸如各种敌人武器等隐藏要素。

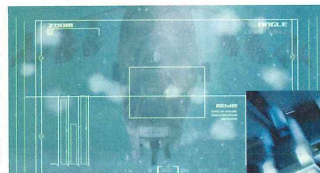
双蛇在敌人AI与动作细腻度等方面，同PS版相比，也都有大幅度的提升。相信喜欢《合金装备》系列的玩家，一定不会错过在强大的NGC上体验游戏的"潜入杀敌"之乐趣。



←角色关系错综复杂，这位头戴面罩的仁兄似乎非常具有战斗力。



←在这个版本里，斯内克老大被刻画成超俊美男，并有美女相伴。

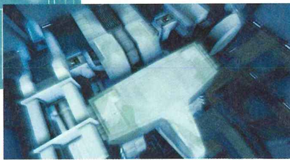


↑难道这是米24的超级强化版？MGS的一大优点就是超逼真。

## 战斗超绝华丽 场景摄人心魄



→一夫当关，就连直升机也奈何不得斯内克。



↑这样的大场景在MGS中比比皆是。



←剧情上注重手戏过场，敌方角色就是不如斯内克酷。

## 系统画面双进化

在这款游戏中，以之前获得众多好评的一代故事为主轴，并采用二代备受好评的各种游戏系统将之重新制作重现，让玩家能同时体验享受到一代的精彩故事与二代的丰富系统要素，可说是一款集合系列之前作精华大成的一款作品，对与喜欢本系列的玩家来说，想必一定也会感到非常期待才是。

从画面可以看出，虽然内容上和PS版相同，但GC复刻版在画面上的表现全面超越PS2版的表现，所以称其为一款全新的游戏并不为过。

↓这张照片特别容易看出那时的斯内克是多么年轻。





↑这是什么怪异的角色？像个终结者。画面质感比PS2好得多，解像度大幅提高，光源也强化。

## PS2 天外魔境3

HUDSON/RED 2004年
RPG 价格未定




天外魔境系列，在日本算得上是非常有名的RPG代表作之一。PS2和NGC版本的天外魔境2・Majimaru，已经发售。而“3・NAMIDA”则是PS2独享，遗憾的是HUDSON至今也没有给出更多的情报。

PC－E时代，为突显CD－ROM的大容量对于RPG游戏的革命，特意加入了全程真人配音，一举将“天外魔境”推到极品RPG的地位。

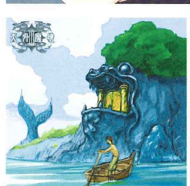
本作从画面上看，动画片的感觉非常强烈，其配音绝对值得期待。





老牌+人气





←设定由广井王子领导的RED来进行，充满了日式动画的细腻风格。



↑天外魔境的男女主角都还算可爱。

## PS2 战国无双

KOEI 2004年2月11日
ACT 价格未定

KOEI已经公布了游戏中的三大新武将：“孤高之军神”上杉谦信、沉着冷静的军事家武田信玄以及战国第一美女阿市，如今该公司又公布了本作中的三名新角色。首先是有“无敌铁炮使”之称的杂贺孙市，他是军队火炮队的指挥官，各方面能力比较均衡。在游戏中，他的武器以各种火枪为主，另外他还会使用各种咒语作为其特殊能力。女战士森兰丸是信长手下的一名随从，她的作战能力以速度见长，初期武器是一柄长剑。阿国是出云神社的一位歌舞伎，她的武器是一把油纸伞，她的特殊能力是借助伞飞到半空中。

游戏中首次引入了季节与时间的概念，并使用远景的方式展示战场，玩家可以在战场上看到春天樱花飞舞，秋天的芒草摇曳，或是雾、远景、远处可见的狼烟等场景画面。除了在战场杀敌外，在该作中玩家还将体验到精彩的城内战，游戏地图为自动生成。角色动作丰富，“真三国无双”中的“无双乱舞”同样存在，在该作中这一必杀技被称为“无双奥义”。游戏还设置了大量分支剧情与多重结局，在战斗中也经常会有任务发生，玩家可以选择是否要接任务，至于任务的量则约在500件以上。游戏的总体游戏时间在70个小时以上。







↑只要玩家把这个游戏当做真三国无双来玩，相信就会大卖一百万套。

↓超华丽乱舞技，魄力极大。









武田信玄

←以风林火山四如真言为军旗的日本战国第一兵法家。



织田阿国

←织田信长的妹妹。



上杉谦信

→被称为越后之龙的日本战国第一名将，军神！

## PS2 SIMS2（模拟人生2）

EA　2003年12月
SLG　——



人生体验游戏，自然建立在现实基础之上。话虽如此，但是游戏毕竟是游戏，玩家简直想怎么玩都行。

比如一上来我挑选职业，可能先从下等侍者，或是普通一兵做起。但是一切皆有可能，并非终身从事一件事。玩家就算通过日常生活的磨练，而达到一定的水平之后，还可以更换其他职业，慢慢进化。

至于一些小细节，“模拟人生”的自由度可真是要比著名的暴力游戏“GTA”高多了。你不理发不洗澡不行，你不运动也不行，否则经验值怎么UP啊？但是你不睡觉光运动也不行，那样的话疲劳度会上升，光顾求职和挣钱不交水电费也不行……

就看玩家的人生是怎样的了。

### 大幅加强演出



的士出租车



公交巴士也有登场……

↓多运动，经验值也UP，自然轻轻松松当达人。



←这是一个新情报提示，玩家对这车有什么想法？

↓各种活动都不要错过，体验完美人生。





交际也很重要






身为跨机种大作，SIMS有自己的鲜明特色。光是将角色设定成让自己满意的样子，想必就够玩家弄上一阵子的了。左图为角色定型画面，人物资料详尽。

在SIMS2中，人物活动范围更大，能遇到的事件更多，新增大量现实生活物品。

## XB PS2 寂静岭4（the ROOM）

KONAMI　2004年底
AVG　价格未定



在4中，预定会采用一名年纪约为30来岁的男性Henry Townsend为主角，而游戏舞台则将设定在一个靠近“Silent Hill”的、名为Ashfield的小城镇为舞台，故事设定则是当主角在这里住了1年半之后，因奇怪的事件而被卷入游戏的故事事件。

SH系里并非以僵尸、恶心、血腥为噱头，它不靠恶烂的僵尸与乱砍乱杀来吓唬玩家，而是靠着整体光影、声音与恐怖诡异的游戏气氛来让玩家不寒而栗。而《寂静岭》标榜以心灵层面的恐惧，让玩家发自内心的感到恐怖，也被誉为最高段的恐怖营造效果，备受好评。

### 今年第三季发售

这次《寂静岭4》将采取男女双主角系统，玩家必须操纵两位主角在恐怖阴森的游戏世界展开冒险...



反派老大是……



### 系列最终作？

从目前得到公布的游戏画面看，《寂静岭4：The Room》在画面风格上比以往的作品更加血腥恐怖。有消息称“The Room”将会是“寂静岭”的最终作，相信不会令玩家失望。



不明小孩



陌生女子



亨利·汤森德



无常鬼登场



NEW GAME SOFT LINE UP

## PS2 EASPORTS FIGHT NIGHT 2004

EA SPORT　2004年
FTG　价格未定

美版拳击赛，画面是PS2一般水准，稍嫌粗糙。当前完成度不是很高，从照片上看，光源部分处理得不够完善。不过，由于是强大的EA SPORT的200X作品，就有了票房保证。玩腻了日式游戏，换换口味，玩玩"捣皮拳"也不错。

拳击格斗讲求的是上下左右勾拳、直拳、防守、规避，游戏规则则是体育范畴。本作中的人物都是模仿现实拳王的长相，场面暴力刺激，脸耳流血已是家常便饭。





**美式拳击爆打 细节超爆笑 切勿对号入座**









## XB Rallisport Challenge 2

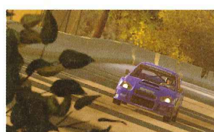
Microsoft　2004年
RAC　价格未定

这款拉力赛车算是名门之后，拉力的感觉非常好，请注意图片上对赛道的刻画。虽然XBOX凭借硬件方面的实力完成了对超大场景的描绘，而且光源极为细腻，但是从高清晰图片上看，赛车部分还应该有待强化。





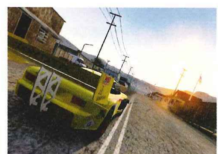
←超绝大场景，对XBOX来说也许根本不算什么，但却值得玩家仔细玩味。





→远超世嘉拉力的画面。

**拉力赛污水污泥满天飞**

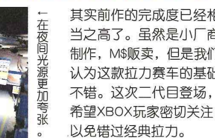


←游戏中的光源相当逼真。



←在夜间光源更加夸张。

其实前作的完成度已经相当之高了。虽然是小厂商制作，M$贩卖，但是我们认为这款拉力赛车的基础不错。这次二代目登场，希望XBOX玩家密切关注，以免错过经典拉力。



←速度感很高，操纵感也相当不错！

## XB 打倒（Break Down）

NAMCO　2004年春
ACT　价格未定

这款游戏我们在XBOX发售表上见到过多次，是NAMCO制作的一款超级"拳头"型主视点游戏，除此之外我们似乎一无所知，可实际上，据游戏展上的影像我们知道，游戏有很不错的临场感，以及各种攻击方式。



**美女登场秀**



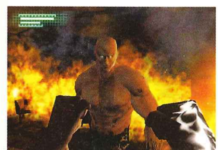




↑本作是1992年SFC上出现的首款游戏。

**拳头就是你的主力武器！**

游戏展上的试玩片段，玩家躺在一间密室中的床上，屋中的桌子上有汉堡和可乐，我们走过去把可乐拿起来喝……一切都非常真实，但是毕竟是拳头视点，因此玩惯了美版马克斯的朋友可要多加适应了，NAMCO也许有意要这样做，游戏中的敌人很凶猛，打起来很爽。





←主角拿起一把大型铳，目标直指直升机。



# NOTE 记事 BOX

1/1～1/15 花边新闻事件簿

天下八卦、花边新闻、业界动态、搞笑事件……在这个栏目里你能够看到当期最有趣的短消息。“记事BOX”无论歪门邪道统统报道。

## 事件 CELL




1/12 ●索尼 ●东芝 ●PS3

### 怪物芯片出世在即

听到PS3这个名字，fans们是不是就开始流口水了呢。日前东芝和索尼决定将在今年三月第一次对Cell微处理器的65纳米芯片进行测试。新的芯片比最新的90纳米标准小了将近三分之一。

### 编者话

东芝透露，大规模生产将在2005年夏。索尼官方称，到时将投入2000亿日元（约18.6亿美元）进行开发。希望东芝、索尼下了这么大的本儿，能给玩家一个满意的交代。不知微软那边的动作又是如何？

## 新作 星之卡比



1/11 ●NINTENDO ●ACT ●GBA

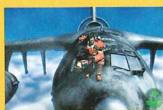
### 可爱粉球又有新作

星之卡比的最新作《镜之迷宫》将于今年3月在GBA上发售。游戏中卡比的复制能力加入了“天使”，还可以召唤同伴一起战斗，游戏秉承了系列一贯的风格，是一款相当值得期待的游戏。

### 编者话

星之卡比的新作，编辑已经考虑入手了。不为自己，实在是GF对此款游戏喜爱至深！没办法，谁叫它可爱呢！不过说句心里话，星之卡比的确是个优秀的游戏，我目前拥有该系列5款！

## 新作 新魂斗罗



1/11 ●Konami ●STG ●PS2

### 在忘本中创新

KONAMI已经在其官方网站上公布了有关《新魂斗罗》的消息。这是PS2上《魂斗罗：粉碎战士》的最新续作，加入了一位日本武士般的新角色GenbeiYagyu。预定于今年11月份发售。

### 编者话

《新魂斗罗》依然以BillRizer为主角，但配以精美的3D场景和新角色。新作在细节方面有不小的进步。虽然与早年作品已有天壤之别，但它保持了“魂斗罗”一贯的游戏性，所以受欢迎程度丝毫未减！

## 周边 EYE Toy



1/6 ●SCE ●革新 ●PS3

### 新奇周边预测未来发展

新型体感游戏《EYE Toy》，是一款透过摄影机，将自己的身体融入其中的崭新游戏，SCE副社长表示，PS3将会利用这项革新的技术，计算出更复杂的指头动作、眼睛动作或是脸部的表情等。

### 编者话

我们一直对未来主机的功能怀各种猜测，这种利用摄影机来进行影像沟通的设计，将是PS3的重要特色之一，由此我们可以透过《EYE TOY》这款游戏来稍微预测一下PS3的未来发展。

## 双周大新闻



1月12日下午，“中国电子竞技运动高峰论坛”在国贸地下一层召开。会上，中华全国体育总会副主席何慧娴女士谈到游戏对青少年的影响时说，“电子游戏对于青少年的德智体全面发展，是有大大的好处的！”

去年电子竞技已经被正式列为国家体育项目。并且中国第一届电子竞技运动会将于今年3月份举行，这一新兴领域正朝着职业化和规范化的方向发展，当编辑听到何副主席那一番话的时候，不由得想起了红白机时代那段“暗无天日”的屈辱历史！我们忠实的打机一族不再被视为不务正业的异类了！看来新时代已经到来了！万岁！

## 周边 GBASP配件



1/10 ●Saunder ●RhinoSkin ●GBASP

### 白银圣斗士？

日前Saunders厂商公布了一个新奇的GBASP配件－“RhinoSkin”。它是用来保护GBA SP的，方便携带。该装置用铝做成，能够紧紧地套住机体，售价为14.95美元，不知GBASP的爱护者们会感兴趣吗？

### 编者话

为自己心爱的游戏机买这么一身“白银盔甲”的确不错。起码又增加了主机的一项功能——防身！扔出去也不怕摔坏！只是不知玩家们舍不舍得扔呢？其实只要稍微爱护，这种周边没什么必要买。

## 新作 机战MX



1/11 ●BANPRESTO ● SLG ●PS2

### 超生游戏！！

BANPRESTO预定2004年3月25日在PS2上发售推出机战续作——“机战MX”，定价7980日元。在这次游戏中玩家无法选择主角的性别，而必须使用游戏内建的主角及其伙伴来进行故事。

### 编者话

绝对的人气作品！本作是第几款，我死活是记不清了！倒是每一次的作品都不至于让我失望，特别是GBA的几款，真是百玩不厌！这次又有什么新系统，又加入了什么新机体？玩家们拭目以待吧！